
Nur für Club Nintendo Mitglieder kostenlos gegen Coupon
CLUB
Nintendo®
Artikel-Nr.: 5009206
Jahrgang 4
Ausgabe 6
Dezember 1992
Musikalisch
Komponieren mit Mario Paint
Phantastisch
Links Reise durch die magische Welt von Zelda III geht weiter
Einmalig
Mystic Quest – Das erste Game Boy-Abenteuer mit deutschem Bildschirmtext
Mit Mario-Kalender für 1993 und großem F-Zero-Wettbewerb!

Spieleerfinder – ein Beruf wie jeder andere? Fast!

Ein Blick hinter die Kulissen im Allerheiligsten von Nintendo in Kyoto mit Shigeru Miyamoto.

Ein Großraumbüro im japanischen Kyoto, 2 Stunden Zugfahrt von Tokyo entfernt. Schmucklos, funktionell. Die Klimaanlage surrt. Hier haben die wertvollsten Mitarbeiter Nintendos ihren Arbeitsplatz: Die Spieledesigner! Was in den Köpfen dieser Männer und Frauen vorgeht, bekommt Ihr demnächst als Videospiel vorgesetzt. Wer sind diese Menschen? Woher kommen nur die vielen genialen und manchmal verrückten Ideen?

KYOTO (pn) – Meist schießt einem bei einer ganz komplizierten Stelle des Spiels eine ganz bestimmte Frage durch den Kopf: „Wahnsinn! Wer denkt sich so etwas bloß aus?" Zum Beispiel: Shigeru Miyamoto. Der 40jährige mit dem jungenhaften Charme ist der Star unter den Videospielerfindern. Seit April 1977 arbeitet er exklusiv für Nintendo und seinen kleinen grauen Zellen entsprang der Klempner Mario, der weltberühmte Nintendo Superstar.



Von was läßt sich ein Spieledesigner inspirieren? „Eigentlich von nichts Speziellem. In den unmöglichsten Situationen kommen mir die tollsten Ideen," erklärt Miyamoto. „Manchmal arbeite ich gerade intensiv an einem Spiel und – schwupps – habe ich die Super-Idee für etwas ganz Anderes." Neben diesen Spontaneinfällen baut der Vater von zwei Kindern aber auch oft eigene Erfahrungen in ein Spiel ein oder gibt den Figuren Namen und Statur von Kollegen und Freunden.

Inspiration und Zeitvertreib

Filme oder Bücher nehmen dagegen wenig Einfluß auf sein kreatives Schaffen, obwohl er da ganz klare Favoriten hat. Miyamoto: „Ich mag die Indiana Jones-Filme, Ragtime- und Blue Grass-Musik und die Beatles." Und was liest er gern? „Ich schaue sehr gern Kunstbücher und Illustrationen an. Aber lesen mag ich natürlich auch. Sachbücher über Wissenschaftliches oder Psychologie interessieren mich besonders." Die Frage nach seinem Lieblingsspiel entlockt dem „Vater von Mario" ein verlegenes Lächeln: „Ich traue es mich kaum zu sagen, aber ich mag Pacman."

Miyamotos Arbeit vertreibt die Langeweile aus der Freizeit der Menschen auf der ganzen Welt. Was macht er aber selbst, wenn er mal nicht Spiele erfindet? „Am liebsten spiele ich mit meinen Kindern," gibt der Junggebliebene offen zu. „Aber ich schwimme auch sehr viel und spiele Gitarre. Früher habe ich sogar in einer Band fest mitgemacht, aber dazu fehlt mir heute leider die Zeit."

Viel harte Arbeit

Die Entwicklung eines Videospiels ist eine langwierige, arbeitsintensive und ungemein aufwendige Arbeit. Zwischen 8 und 20 Designer und Programmierer arbeiten durchschnittlich zwei Jahre an einem Spiel. Vom gelernten Grafiker bis zum Computerspezialisten zieht sich die Bandbreite dieser Teams. Eine spezielle Ausbildung als Spieledesigner gibt es nicht. Miyamoto, der als Produzent Ordnung in das kreative Chaos bringt: „Jeder, der interessante Ideen hat, kann Spiele erfinden. Man muß nur irgendetwas besonders gut können und tolle, neue Ideen haben." Bei jedem neuen Spiel, das Miyamoto mit seinen Leuten entwickelt, gibt es einen Punkt, der ganz besonders wichtig ist „Das Spiel muß einen ganz eigenen Charakter haben, seine eigene Geschichte, unverwechselbar sein, einzigartig."

Maßstäbe setzen

Selbstverständlich sind Spieledesigner unerhört gute und routinierte Videospieler. Bei der Entwicklung eines neuen Spiels müssen sie deshalb immer wieder gestoppt werden, damit es für den „Durchschnittsspieler" nicht zu schwer wird. Bevor ein neues Nintendo-Spiel eben dieses erreicht, durchläuft es mehrere Testphasen. „Wir nennen das Monitoring," erklärt Miyamoto. „Wir bitten dabei eine ganze Reihe Spieler aus allen Altersgruppen, das neue Spiel zu testen. So entdecken wir am besten irgendwelche Fehler, denn die Testspieler müssen einen umfangreichen Fragebogen ausfüllen." Trotz dieser aufwendigen Testphase weiß niemand ganz genau, ob ein Spiel ein Knüller wird oder nicht. Schon einige Male mußte Miyamoto schmerzvoll erfahren: „Neben der Qualität entscheiden über den Erfolg eines Spiels auch der Zeitpunkt, wann es auf den Markt kommt und eine große Portion Glück."

Fast ein Traumberuf

Der Beruf des Spieledesig[illegible] ist also genau das Richtige [illegible] geduldige, fleißige und akribische Glücksritter. Paßt nicht zusammen? Nun, Shigeru Miyamoto und seine Kollegen beweisen es tagtäglich, wie gut das zusammenpaßt. Nachdem Mario und sein geistiger Vater bereits die USA, Europa und natürlich Japan erobert haben, was wünscht sich Miyamoto noch für die Zukunft: „Ist doch klar: Ich will die ganze Welt erobern!" sprach er und lacht.



Ein ganz unkomplizierter und doch sehr ernsthafter Mensch, dieser Super-Mario der Spieledesigner. Und schon sitzt er wieder an seinem Schreibtisch in der rechten hinteren Ecke des Großraumbüros in Kyoto, setzt die Kopfhörer seines CD-Players auf, schiebt eine Beatles-CD rein und brütet über einem neuen Nintendo-Spiel.

Super Nintendo

Game Boy

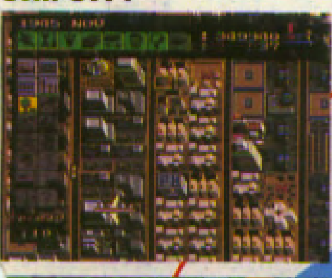
INHALT

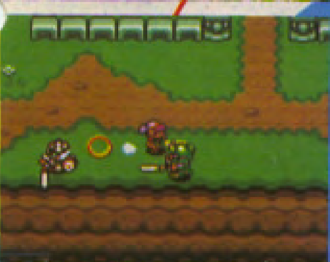
AUSGABE 6/92

NES

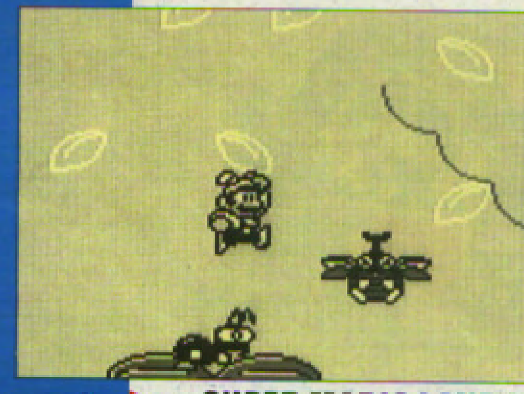
Außerdem:

SIM CITY

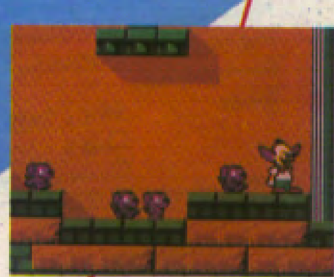




ZELDA III



SUPER MARIO LAND II – 6 GOLDEN COINS



KRUSTY'S FUN HOUSE

IMPRESSUM

...geber: Shigeru Ota
...akteur: Ron S. Lakos
...aktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Projektleitung: Rié Ishii (national), Atsuko Matsumoto (international)
Redaktion: Claude M. Moyse (cm), Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)
Redaktionsmitarbeiter: Harald Ebert
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: Dai Nippon Printing Co., Ltd., Tokio
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Verlag: Tokuma Shoten Publishing GmbH, Neu-Isenburg
Konzept & Gestaltung: Workhouse Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: FCB Publicis, Frankfurt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo – Redaktion, Babenhäuser Straße 50, D-8754 Großostheim
Konsumentenberatung: 0130/5806

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing GmbH veröffentlicht.

Erscheinungsweise:
6 Ausgaben pro Jahr

Hallo Nintendo-Fans...

endlich hat das Kind einen Namen bekommen: „Mystic Quest" heißt DAS neue Spiel für den Game Boy. Wir haben es Euch in der vergangenen Club-Nintendo-Ausgabe ja bereits kurz unter dem Titel „Top Secret" vorgestellt. Das besondere an „Mystic Quest" ist der Bildschirmtext in deutscher Sprache. Zum ersten Mal gibt es Euch die Möglichkeit, ein Rollenspiel-Abenteuer auf dem Game Boy zu erleben, bei dem Ihr wirklich jedes Wort versteht. Außerdem ganz wichtig! Alle Club Nintendo-Mitarbeiter wünschen Euch ein frohes Weihnachtsfest und ein glückliches neues Jahr! *Euer Lakos*







Schule macht Spaß!

Daß man in der Schule auch sinnvolle Dinge tun kann, zeigt uns Marc Schraa (5488 Adenau), der zusammen mit seinen Freunden einige Nintendo-Figuren an die Wand des Klassenzimmers gemalt hat. Im Namen von Mario, Luigi und den anderen bedanken wir uns bei der Klasse 5c der Realschule „Adenau". (die Red.)



BEWERBUNG

Hallo Mario!
Da ich glaube, daß ich ein recht guter Nintendo-Spieler bin, möchte ich mich bei Deiner Spieleberatung bewerben.

Name: Christian Hoffmann
Hobbies: Nintendo, Tennis, Fußball
Durchgespielte Spiele: SMB 1, SMB 3, DuckTales, Chip & Chap, Gargoyle's Quest und vieles mehr.
Geburtsdatum: 01. 02. 81

Christian Hoffmann,
5412 Ransbach-Baumbach

P.S.: Mein Freund Jens Bachmann hat sich ebenfalls beworben und wir bitten Dich, daß wir zusammen arbeiten können.

Antwort von Mario: Hallo Christian! Für Bewerbungen ist normalerweise die Personalabteilung zuständig und nicht die Redaktion. Ich freue mich natürlich, daß Du bei Nintendo arbeiten willst, obwohl Du noch so jung bist. Aber Du mußt mindestens 18 Jahre alt sein, um ein Arbeitsverhältnis beginnen zu können. Wir merken Dich aber schon einmal vor! Bis in 7 Jahren...

Gerüchteküche

– Tragen Nintendo-Spieler noch Windeln?

\+ *FALSCH IST, daß Videospiele nur etwas für die jüngeren unter uns sind. RICHTIG DAGEGEN IST, daß auch Oma Schoonbroodt (5600 Wuppertal) dem Charme von Mario auf dem Game Boy erlegen ist. (Nintendo-Spiele sind manchmal aber so aufregend, daß man, egal wie alt, sich schon mal naßschwitzen kann!)*

– Sind Nintendo-Spieler realitätsfremd?

\+ *FALSCH IST, daß Nintendo-Spieler auf die Frage, wer der Bundeskanzler von Deutschland sei, mit „Mario" antworten. RICHTIG DAGEGEN IST, daß Mario und Luigi wirklich existieren! Das beweist uns Arun Maheswaran aus 2800 Bremen.*

Neuer Versuch

Nachdem Mario dieses Jahr einige Probleme mit Prinzessin Toadstool hatte, möchte er sich nun wieder mit ihr versöhnen. Um ihr zu imponieren, besucht er seit Oktober ein Fitness-Studio. Die Erfolge innerhalb kürzester Zeit sind überwältigend. Starreporter Markus Schmitt (8721 Niederwern) konnte ihn in der Umkleidekabine mit der Kamera erwischen.

Umweltschutz

Hallo Club Nintendo!
Diese Mario-Figur habe ich aus verschiedenstem Müll angefertigt. Plastikflaschen, Stoffreste, Altpapier, Müllbeutel und Dosen. Trotzdem ist sie hübsch geworden! Wie, Ihr könnt keine Ähnlichkeit feststellen? Selbst Du nicht, Mario? Guck doch mal in den Spiegel!
Roman Topp

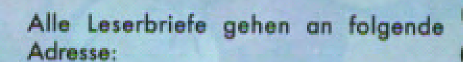
Mario: Also wirklich, Roman! Bist Du sicher, daß Du das Foto nicht mit dem „Selbstauslöser" gemacht hast? – Na gut, war ja nicht ernst gemeint! Aber die Idee mit der Müllverwertung finde ich total gut und ich hoffe, daß aus allen Müllbergen dieser Welt bald Mario-Denkmäler werden.



BRIEFE

Fotos und Bilder

Wir wollen FOTOS! Wir wollen BILDER!! Wir wollen POST von Euch!!! Und zwar witzige. – Bitte keine Marios aus Lego mehr (wir haben davon hunderte). Bitte keine Tiere mit dem Game Boy (unser Zoo quillt über). Denkt Euch etwas Neues aus! Und zwar unter dem Motto: „Das Videospiel der Zukunft" oder „Mario in klassischen Rollen (Cäsar, Othello, Robin Hood oder Rotkäppchen)". Was Ihr macht, ist egal! Es muß etwas Neues sein. Ob Foto, Zeichnung, Kurzgeschichte oder Brief. Wir warten bereits …



– Machen Videospiele aggressiv und gewalttätig?

\+ *FALSCH IST, daß sich alle Nintendo-Spieler für die Hauptrolle im nächsten „Terminator" beworben haben und in ihrem Schlafzimmer „Rambo"-Poster hängen haben.*
RICHTIG DAGEGEN IST, daß die meisten Nintendo-Spieler für ihr Leben gerne Kuscheln. Mit der Mami, mit der Freundin oder – am besten mit Mario (wie zum Beispiel Peter Wölfer aus Berlin).

– Haben Nintendo-Spieler überhaupt was im Kopf?

\+ *FALSCH IST, daß die meisten Videospiel-Fans sich freuen, wenn sie in der Schule sitzengeblieben sind, weil sie denken, sie hätten nun eine „Bonusrunde" gewonnen.*
RICHTIG DAGEGEN IST, daß manche Nintendo-Spieler sogar Plüsch im Kopf haben. Stefanie Lackerts Teddybär (Berlin) gehört zum Beispiel zu dieser Gattung.



Alle Leserbriefe gehen an folgende Adresse:

Club Nintendo / Leserbriefe
Postfach 1501
8754 Großostheim

Jeder Brief wird von uns beantwortet! Außerdem versuchen wir die interessantesten, schönsten und witzigsten Briefe im Magazin zu veröffentlichen. Auch Kritik ist bei uns willkommen! Wegen der großen Flut von Briefen können wir aber leider nicht alle veröffentlichen. Seid nicht enttäuscht, wenn Ihr Euch in diesem Heft nicht wiederfindet. Eine Antwort bekommt Ihr auf jeden Fall und – vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal …?!

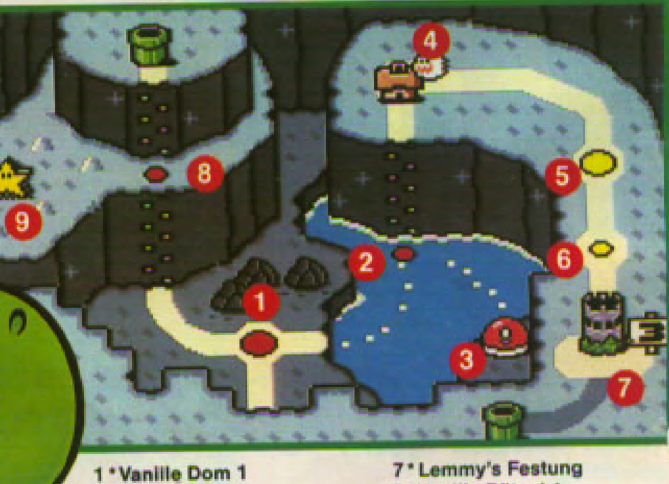
SUPER MARIO WORLD™

Mario ist mehr, als nur ein Name. Super Mario ist mehr, als nur ein 16-Bit Sprite. Und Super Mario World ist mehr, als nur ein Spiel. (CM)

Rätsel im Vanille Dom

Auf der Suche nach Prinzessin Toadstool, die sich in Bowsers Gewalt befindet, kommen Mario, Luigi und Yoshi nun zum Vanille Dom. Der erloschene Vulkan ist das neue Zuhause von Lemmy Koopa, Bowsers zweitjüngstem Sohn.





1 * Vanille Dom 1
2 * Vanille Dom 2
3 * Roter Schalter-Palast
4 * Vanille Spukhaus
5 * Vanille Dom 3
6 * Vanille Dom 4
7 * Lemmy's Festung
8 * Vanille Rätsel 1
9 * Sternstraße
10 * Vanille Rätsel 2
11 * Vanille Rätsel 3
12 * Vanille Schloß

Das Geheimnis der 96 Spielstufen von Mario World

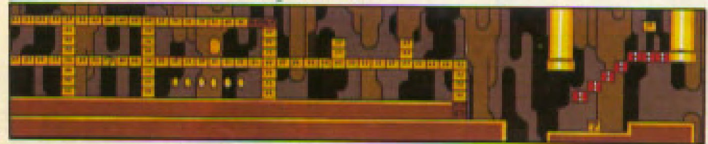


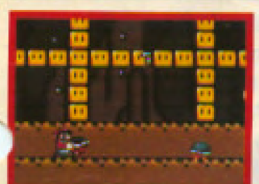
An vielen Stellen im Spiel könnt Ihr Euren aktuellsten Spielstand abspeichern. Es erscheint dann im Titelbild die Anzahl der Spielstufen, die Ihr bereits durchgespielt habt. Wußtet Ihr, daß es in Super Mario World insgesamt 96 Spielstufen gibt..?

Vanille Dom 1

Im ersten Abschnitt vom Vanille Dom kann Mario, wenn er gut drauf ist, den Schlüssel und das Schlüsselloch finden, die ihn zur Sternstraße führen. Gar nicht so einfach!

Die Schildkrötenpanzer



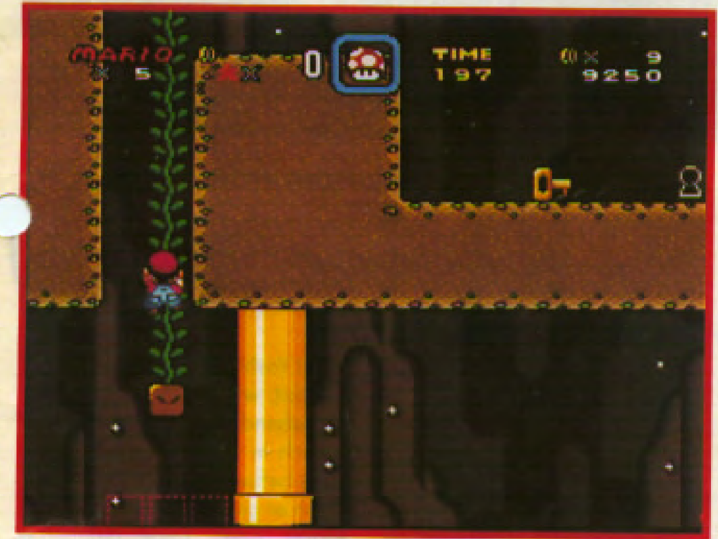


Die gelben Steine versperren Mario den Weg. Hat Mario sein Cape dabei, kann er sich spielend durch sie hindurch drehen. Kein Cape zur Hand? Kein Problem! Nehmt für den unteren Weg einen Panzer mit und setzt ihn gegen die schwarzen Käfer ein.

Das versteckte Schlüsselloch

Im oberen Stein befindet sich eine Efeuranke, die zum versteckten Schlüssel führt. Mit Yoshi und dem Hyper-Sattel-Sprung kommt ihr nach oben. Einfacher ist es aber, wenn Ihr vorher im Roten Schalter-Palast wart. Dann könnt Ihr die rote Treppe nach oben gehen.





Im Schnellspurt nach rechts



Sobald Mario auf die gelbe Plattform rechts springt, beginnt diese sich langsam in den Lavasee zu senken. Und in der brodelnden Lava schwimmt ein hungriger Drache. Da ist es natürlich gut, wenn man sich vorher einen Unverwundbarkeitsstern geholt hat.

Vanille Dom 2

Diesmal geht es in eine Unterwasserhöhle voller heimtückischer Fallen und gefährlicher Piranhas. Aber auf dem Grund des Sees liegt ein Schlüssel.

Der magische P-Block



Wenn Mario auf den P-Block springt, verwandeln sich alle braunen Steine in Goldmünzen. Etwas weiter links kann er sich jetzt nach unten fallen lassen, wo ein Schlüssel und ein Schlüsselloch auf ihn warten. Das Tor führt zum Roten Schalter-Palast.

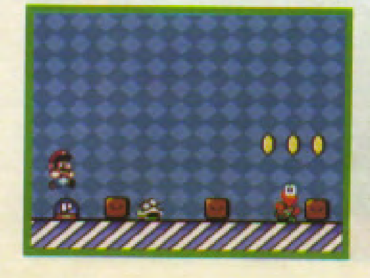


Roter Schalter-Palast

Besucht unbedingt den Roten Schalter-Palast. Springt auf den Schalter und alle rot-gestrichelten Felder verwandeln sich in rote Steinblöcke mit einem Ausrufezeichen.

Schildkröten-Bowling

Ein Sprung auf den blauen P-Block verwandelt alle Steine in Münzen und umgekehrt. Wandelt nun auf der oberen Ebene, während der blinkende Panzer unten alle Schildkröten platt macht. Als Dank gibt's ein Bonusleben.





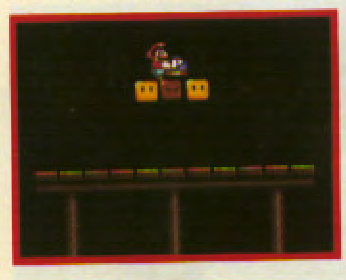
Vanille Spukhaus

Jedes Spukhaus hat ein ganz besonderes Geheimnis. Meistens ist es das, wie man wieder herauskommt. Auch im Vanille Spukhaus eine echte Denksportaufgabe.

Wo ist der Ausgang..?



Ganz rechts! – Aber zuerst müßt Ihr die Münzen beseitigen. Die verwandeln sich sonst nämlich in Steine, wenn Ihr auf den P-Block springt, und versperren den Weg zur blauen Tür. Die gelbe Tür links bringt Euch nicht weiter. Ein verzwicktes Rätsel?





Vanille Dom 3

Dickflüssig und kochend heiß zieht sich der Lavastrom durch Vanille Dom 3. Ein kleines Floß aus Totenschädeln trägt eine einsame Gestalt: „Indiana Mario" im Tempel des Todes.

Der Chefkoch empfiehlt heute...

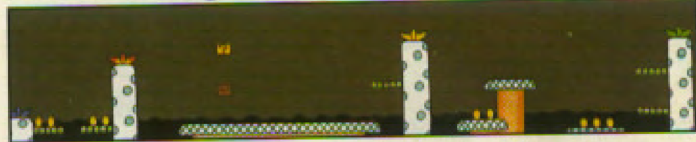
... Feuerdrachen à la Bordelaise. Obwohl Yoshi im Vergleich doch relativ winzig ist, kann er die Feuerdrachen mit seiner langen Zunge verschlingen. Dazu muß er sich allerdings an das hintere Ende auf dem Floß stellen, damit er ihn erwischt.



Vanille Dom 4

Die letzte Station, bevor Ihr zu Lemmy Koopa kommt. Fliegende Schildkröten und Kugel-Willies. Und wenn Mario hier nicht aufpaßt, fliegt er auch – auf die Nase.

Noch nie dagewesen



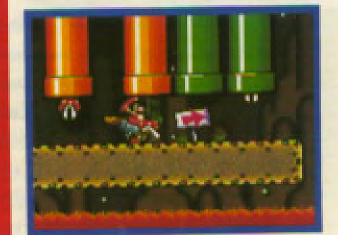
Folgender Trick ist äußerst schwierig. Nehmt einen Schildkrötenpanzer, werft ihn nach oben und fangt ihn wieder auf. ABER! Ihr dürft erst dann werfen, wenn sich ein Kugel-Willie genau zwischen den Blöcken befindet.



Yoshis geheimnisvoller Sattelabwurf



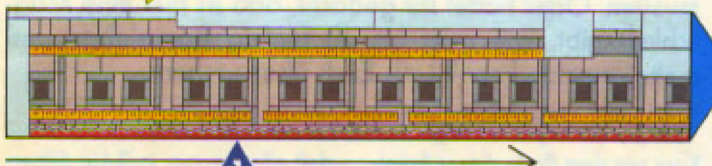




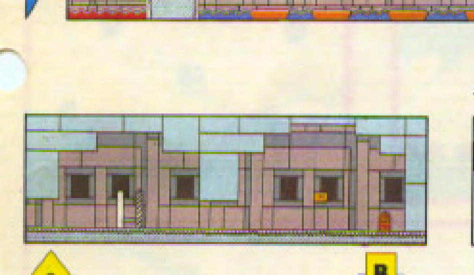
Wird Yoshi von einem Gegner berührt, wirft er Mario (Luigi) umgehend ab. Wenn sich Yoshi jedoch in einer engeren Passage befindet, macht es nichts, wenn er getroffen wird. Weder Mario noch Yoshi nehmen Schaden davon. Auch kann Mario nicht mehr abgeworfen werden. Manchmal ist es sehr gut, das zu wissen... Und noch ein Trick: Steuert, wenn Ihr von Yoshi abgeworfen werdet, gleich nach rechts in Reitrichtung. So verliert Ihr ihn nicht.

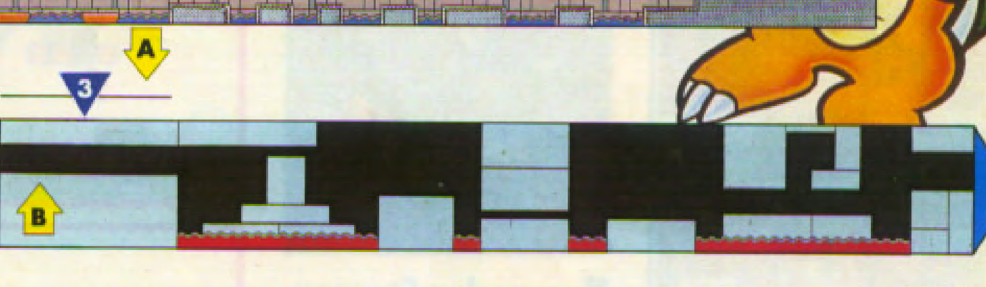
Lemmy's Festung

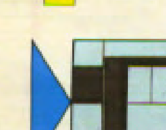


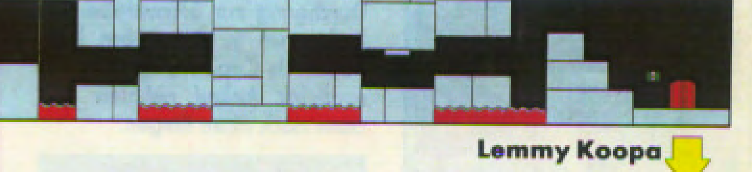


Lemmy ist ein echter Spaßvogel, mit dem aber nicht zu spaßen ist. Seine Scherze gehen auf Marios Kosten.





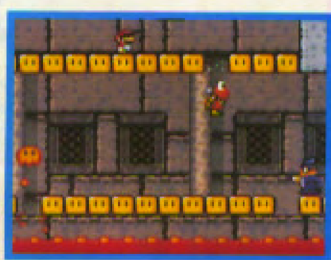




Lemmy Koopa

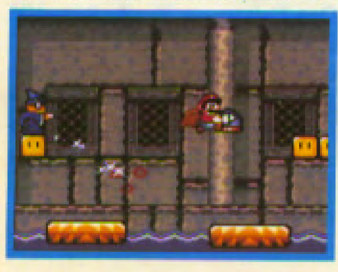
1 „Der Große Koopalini"

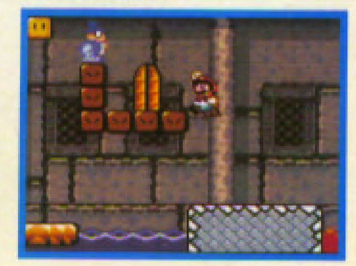
Der magische Koopa kommt, schießt mit Zauberstrahlen und verschwindet anschließend wieder. Natürlich kann Mario ihn zerstören, indem er auf ihn springt, aber das ist sehr, sehr schwierig. Besser ist es, schnell zu sein, und seinen Zauberstrahlen auszuweichen.



2 Auf Nummer Sicher

Die Tür zum Zwischentor könnt Ihr nur passieren, wenn Ihr vorher auf den P-Block gesprungen seid. Dann haben sich allerdings auch die Münzen in Steine verwandelt und Ihr kommt nicht mehr an die Tür heran. Was also tun? – Beseitigt erst die Münzen an den Seiten. Der Rest ergibt sich von allein!



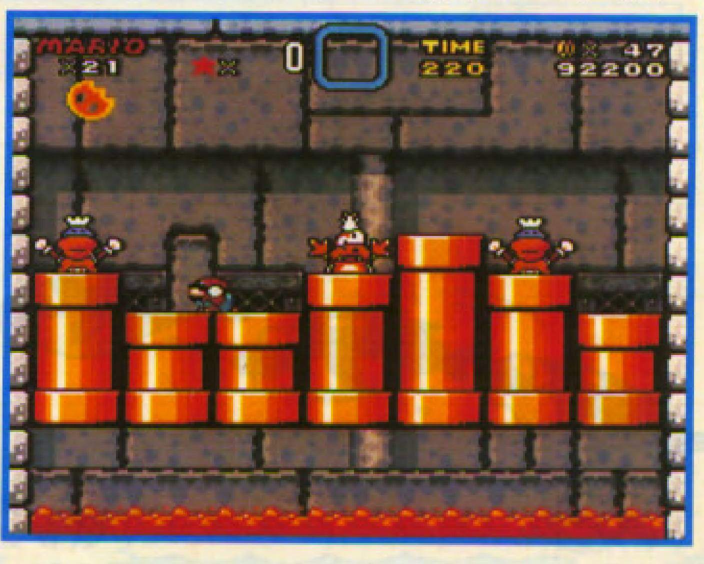


3 R – Ein Blick nach rechts

Mit der R-Taste könnt Ihr den Bildschirm nach rechts scrollen. So könnt Ihr sehen, wann Ihr nach rechts springen müßt.

4 Lemmy Koopa – Der Spaßvogel

Zwei von den drei Lemmys, die aus den Röhren kommen, sind falsch. Versucht dreimal, auf den richtigen Lemmy zu springen.

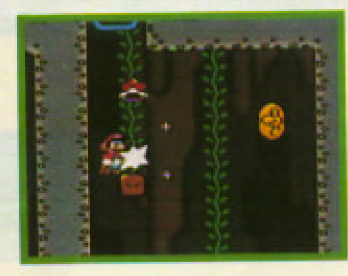


Vanille Rätsel 1

Das erste Vanille Rätsel hat zwei Ausgänge. Einer davon führt zum „Vanille Rätsel 2", der andere zur „Sternstraße". Dorthin kommt man fliegend oder mit dem Trampolin.

Mit Panzer klettern?

Ja, das geht ... – Werft den Panzer nach oben und klettert gleich ein Stückchen weiter auf der Efeuranke. Im richtigen Moment müßt Ihr dann den Panzer fangen und wieder nach oben werfen.



Flug zu den Sternen

Nicht leicht, aber möglich. Der Durchgang zur Sternstraße befindet sich in der Röhre links oben. Als Cape-Mario müßt Ihr zunächst Anlauf nehmen und dann nach oben fliegen.

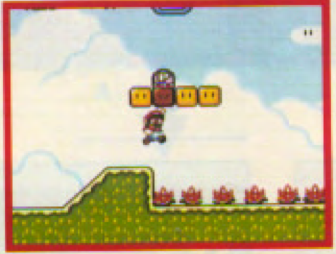


Vanille Rätsel 2

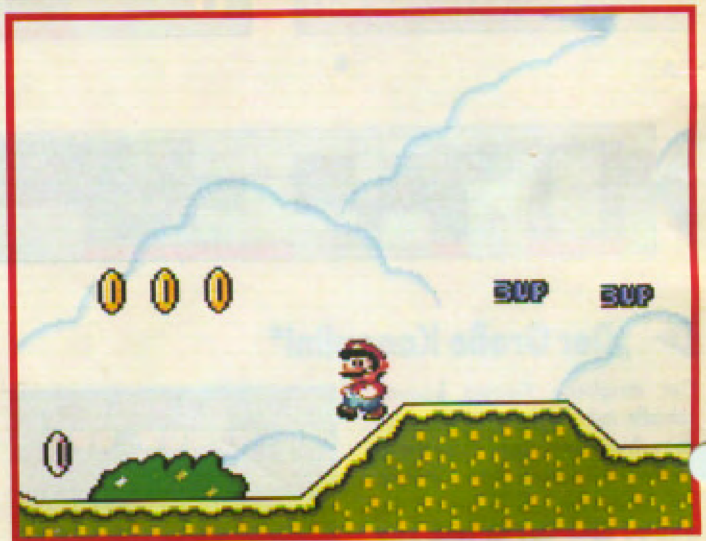
Noch rätselhafter als im ersten Vanille Rätsel, ist es im zweiten. Oder hättet Ihr gedacht, daß es hier eine Möglichkeit gibt, wie man bis zu fünfzig Bonusleben und mehr kommen kann? Laßt Euch überraschen!

1-Up, 2-Up, 3-Up und so weiter...

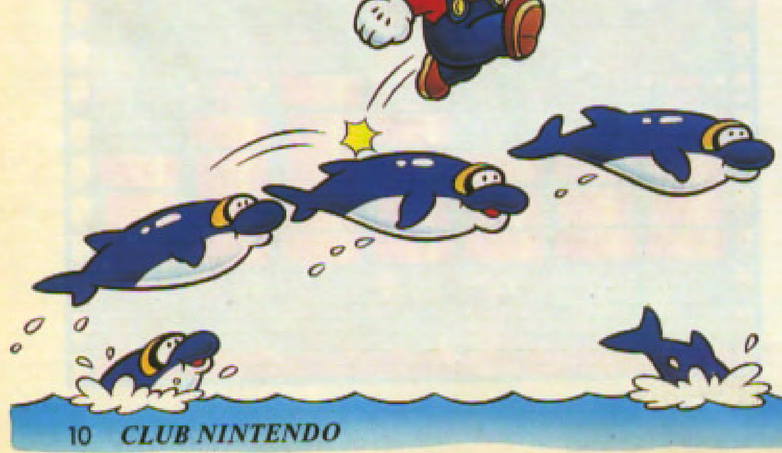
Kurz vor dem Ende dieser Spielstufe kommt Mario an eine Stelle, an der er einen grauen P-Block finden kann. Der Block verwandelt alle Gegner in 3-Up Silbermünzen. Jetzt solltet Ihr schnell alle Münzen aufsammeln. Das bringt Leben ins Spiel!







Vanille Rätsel 3



Nicht alle Wesen im Dinosaurierland sind bösartig. Den freundlichen Dinosaurier Yoshi haben wir ja bereits kennengelernt. Nun ist es Zeit, die Delphine vorzustellen.

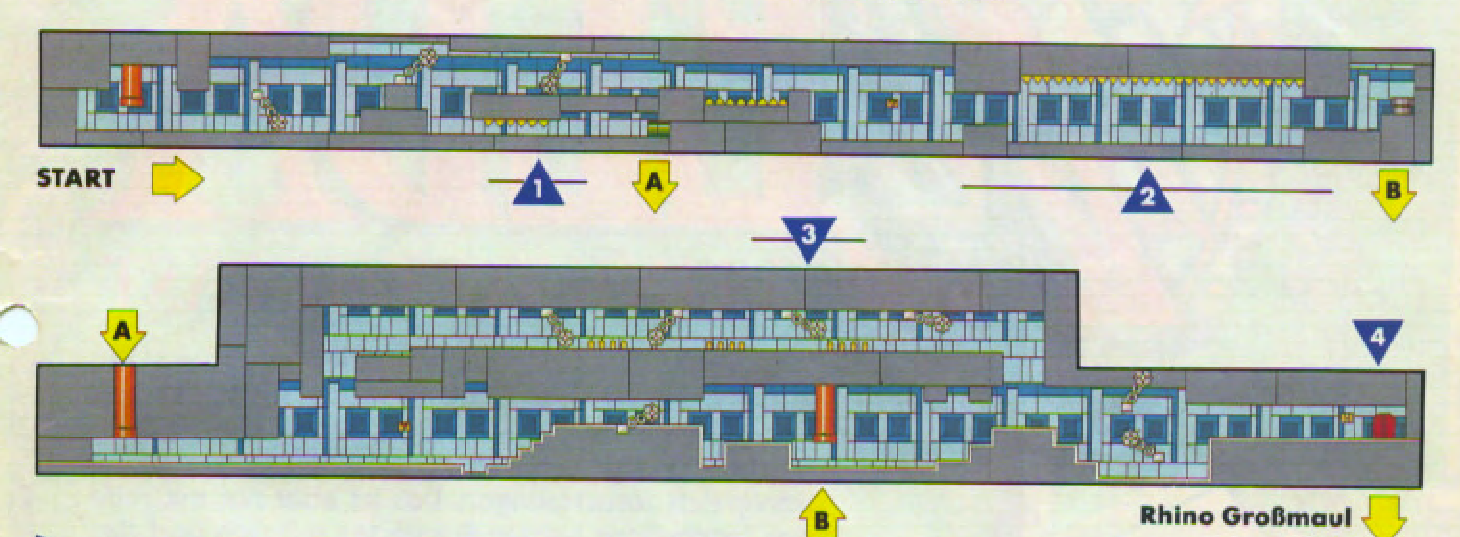
Auf dem Rücken der Delphine



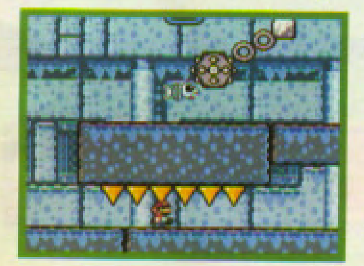
Das Zieltor von „Vanille Rätsel 3" führt direkt zum „Vanille Schloß" auf der kleinen Insel. Entweder schwimmt Ihr durch das Wasser (ist wegen der Stachelfische nicht zu empfehlen!), oder ihr springt auf dem Rücken der Delphine nach rechts.

Vanille Schloß

Die letzte große Herausforderung im Vanille Dom ist das kleine Schloß auf dem Gipfel. Nachdem er alle drei Vanille Rätsel gelöst hat, kommt Mario nun in eine gefährliche Unterwasserwelt. Riesige Morgensterne drehen sich langsam in den Gewölben des Vanille Schlosses. Vorsicht!



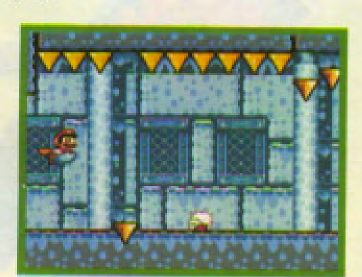
1 Eine Abkürzung



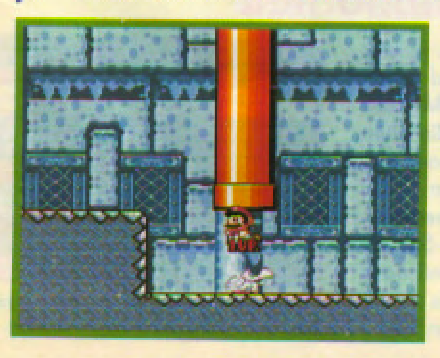
Unten kommt Mario zu einer grünen Röhre, die ihn in die Mitte dieses Schlosses führt. Das geht allerdings nur, wenn er gerade klein und nicht „super" ist. Oben muß er dagegen an den Mutanten-Morgensternen vorbei.

2 Die Gefahr von oben

An der Höhlendecke hängen messerscharfe Spikes, von denen manche herunterfallen, sobald Mario sich ihnen nähert. Eine Gefahr, die Ihr umgehen könnt, wenn Ihr den Bildschirm vorher nach rechts scrollt (R-Taste). Jetzt kann Mario nichts mehr passieren.



3 Wie wär's mit einem Bonusleben?

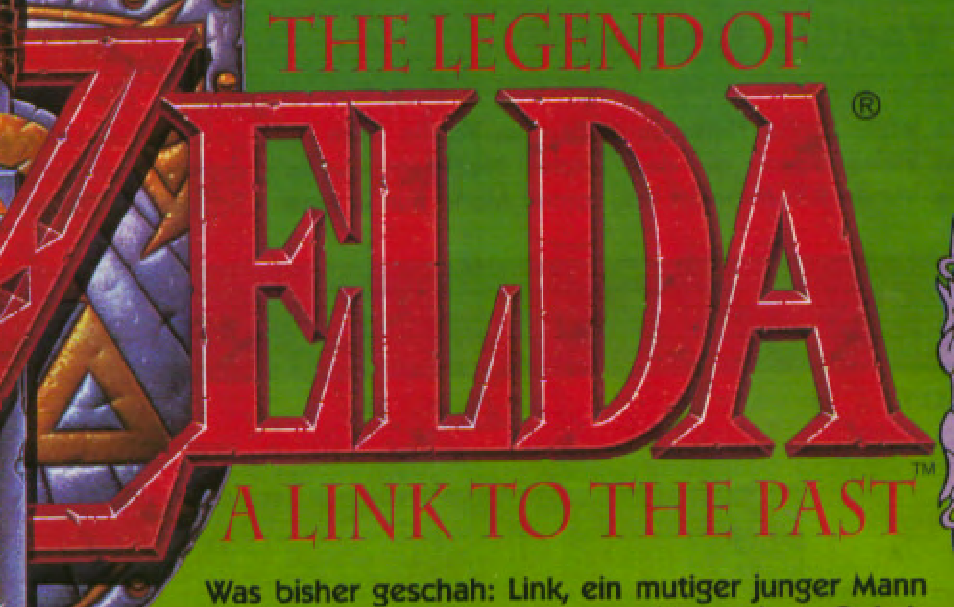


Für all diejenigen, die immer noch nicht genug Bonusleben gesammelt haben, geht es jetzt weiter mit noch einem Trick. Stampft mehrmals auf das Schildkrötenskelett, ohne dabei den Boden zu berühren. Der beste Ort dafür ist direkt unter der Röhre.

4 Rhino Großmauls Riesenrad



Schon gewußt, daß Nashörner Feuer spucken können? – Hm . . ? – Und Riesenrad fahren sie auch für ihr Leben gerne.



Was bisher geschah: Link, ein mutiger junger Mann aus Hyrule, hat das schwere Erbe seines Onkels übernommen. Nur er kann dem Bösen die Goldene Macht entreißen und so den Frieden in das kleine Königreich zurückbringen. Das ist aber nur mit Hilfe des legendären Master-Schwertes möglich und das kann Link erst erhalten, wenn er drei Amulette erringt. Das erste hat er bereits... PN

Was ist jetzt zu tun?

Nachdem Link den Wächter des Ostpalastes bezwungen hat, begibt sich der junge Held nun noch einmal zum Dorfältesten Sahasrahla.



In Sahasrahlas Versteck

So richtig hatte Sahasrahla dem jungen Recken nicht zugetraut, daß er das Amulett des Ostpalastes erringen würde. Um so freudiger empfängt er Link nun und überreicht ihm zur Belohnung ein Erbstück seiner Familie: Die Pegasus-Stiefel!



Ein Geschenk mit geheimnisvollen Kräften: Die Pegasus-Stiefel!

Erst in die Bibliothek

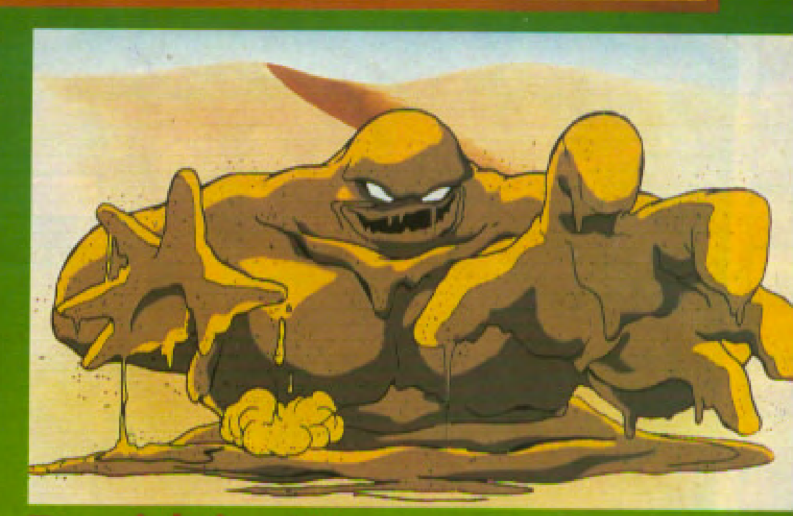
Schon einmal war Link in der Dorfbibliothek. Oben auf einem Regal hatte er das Buch Mudora entdeckt, mit dem sich die alten Schriftzeichen der Hylianer entziffern lassen. Nur bekam er das Buch nicht vom Regal herunter. Nun mit den Pegasus-Stiefeln kann Link das Regal (und noch mehr!) anrempeln und das sagenumwobene Buch fällt herunter.



Ein kräftiger Rempler und – schwupps – das Buch Mudora fällt Link direkt vor die Füße.

Der Wüsten-Palast

Nach einem langen, anstrengenden Fußmarsch erreicht Link die zweite große Etappe seines Abenteuers: Den Wüsten-Palast! Schon hereinzukommen ist ein scheinbar unlösbares Rätsel. Nur gut, daß Link das Buch Mudora als Übersetzungshilfe dabei hat.



Das geheimnisvolle Rätsel am Eingang des Palastes

Drei geheimnisvolle Steinskulpturen versperren den Eingang zum Wüsten-Palast. In ihrer Mitte befindet sich eine Tafel mit rätselhaften Schriftzeichen. Mit Hilfe des Buches Mudoras kann Link [illegible] übersetzen. Wenn Link sich an [illegible]iese Hinweise hält, geschieht Unheimliches: Die Skulpturen fangen an, sich zu bewegen und machen den Eingang frei!



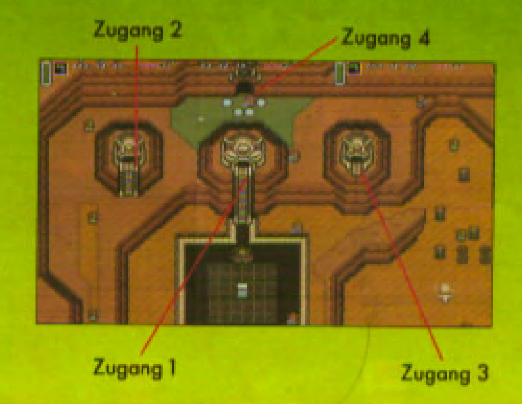
Das Buch Mudora hilft Link bei der Übersetzung der alten hylianischen Schriftzeichen.

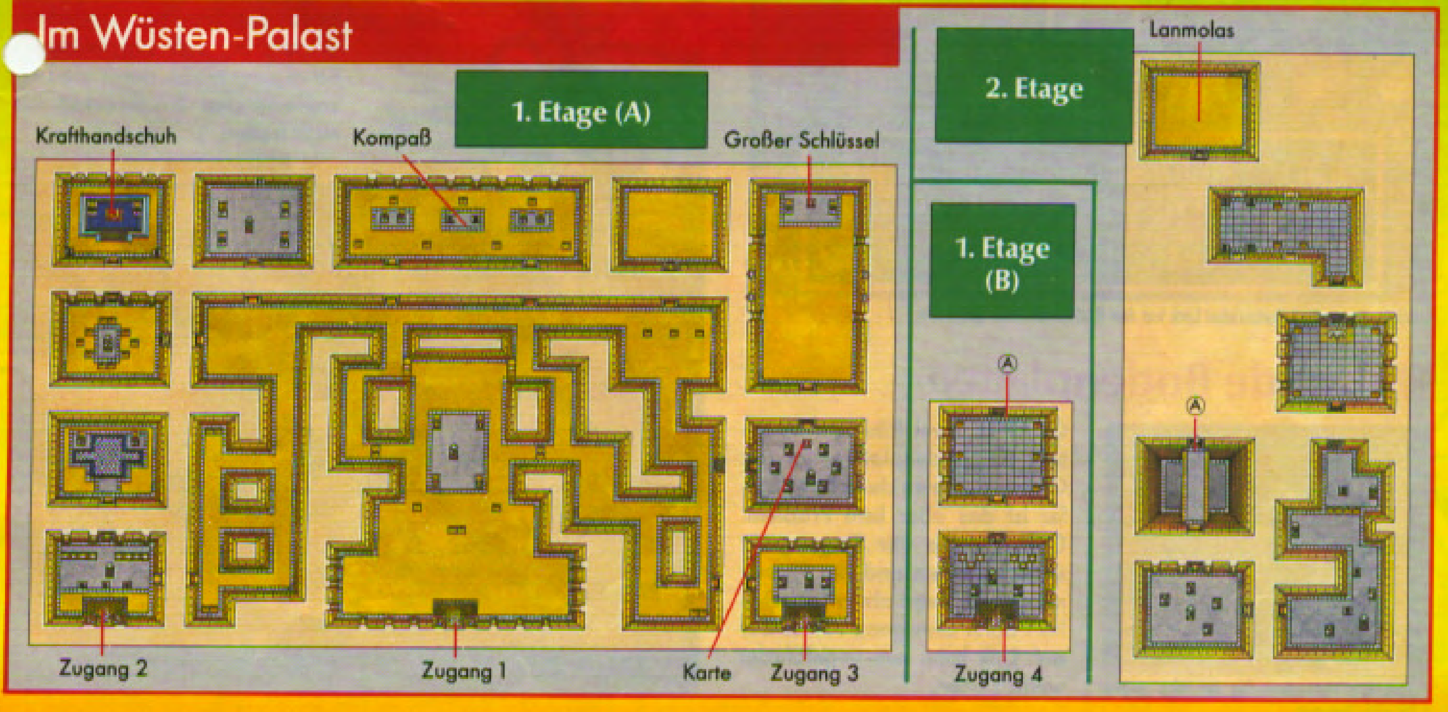


Wie von Geisterhand bewegen sich die Steinskulpturen und geben den Eingang frei.

Der richtige Weg

Die Baumeister dieses Palastes verbanden nicht alle Gebäudeteile miteinander. Um zum Beispiel zu den Lanmolas zu gelangen, muß Link erst bei 2 raus und bei 4 wieder rein in den Palast.





Wüsten-Fallen

Maschinen-ähnliche Wesen schießen mit gefährlichen Strahlen. Und aus dem Sand am Boden graben sich eigenartige Sandwürmer heraus. Gegen die Maschinen kann Link nichts ausrichten, er muß einfach ihrem Blick ausweichen. Die zweiten vertreibt er durch eine Wirbelattacke.



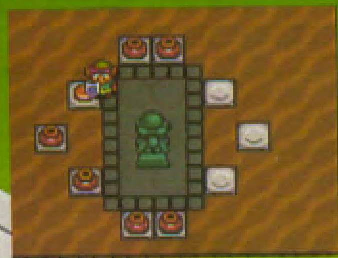
Schnell in Deckung. Wenn das Sensorauge Link nicht sehen kann, schießt er auch nicht.



Kaum kommt der Widerling aus dem Sand, kontert Link mit einer Wirbelattacke.

Der Krafthandschuh

Gerade gefunden und schon im Einsatz: Der Krafthandschuh. Will Link durch den 4. Zugang den Wüsten-Palast wieder betreten, muß er dazu die störenden Steine erst fortschaffen. Ist das erledigt, sind die Lanmolas nicht mehr weit.



Der Türöffnungsschalter befindet sich unter einem Krug. Auf den Schalter treten und weiter geht's.



Endlich, die große Schatztruhe! Link hat den Krafthandschuh gefunden.

Fliegende Bodenplatten

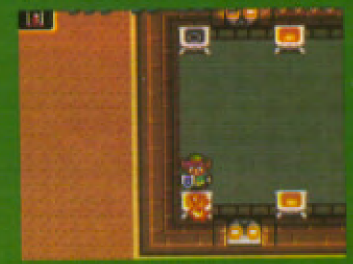


Selbst der Fußbodenbelag hat sich gegen Link verschworen!

Gleich in zwei Räumen fliegen Link die Bodenplatten um die Ohren. Für einen cleveren Kämpfer ist das aber kein Problem. Einfach nahe der Eingangstür stehen bleiben und die Fliesen mit dem Schwert abwehren. Das hört dann alles ganz von selber auf. Link kann nun ungefährdet weiterziehen.

Das Licht der Erkenntnis

Überall hat Link nun schon nach dem Eingang zum Versteck der Lanmolas gesucht, doch ohne Erfolg. Bei seiner Suche sind ihm aber die vier Steintrogfackeln aufgefallen. Einer inneren Eingebung folgend, zündet er alle vier mit seiner Lampe an und… ein kleines Wunder geschieht: Die Wand bewegt sich und eine Tür erscheint! Diesen Trick solltet Ihr Euch gut merken!



Link zündet alle vier Fackeln an. Kann ja nicht schaden, denkt er.



Ein Wunder geschieht: Die Wand links verschiebt sich und gibt eine Tür frei!

Die Lanmolas

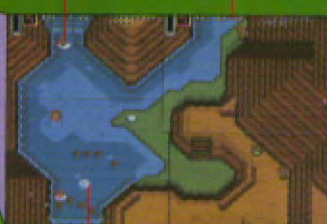
Die Hüter des Wüsten-Palastes sind eine Unterart des gemeinen Sandwurms. Link muß sie am Kopf treffen – am besten, wenn sie ihn gerade aus dem Sand herausstrecken. Wichtig ist, daß Link immer in Bewegung bleibt, damit die herumfliegenden Steinbrocken ihn nicht treffen.



Zoras Wasserfall und der Wasserfall der Wünsche

Jetzt, wo Link den Krafthandschuh besitzt, kann er sich viel freier in Hyrule bewegen, denn störende Steine schafft er sich einfach aus dem Weg. Sein nächstes Ziel sind nun die Wasserfälle, von denen er schon so viel gehört hat.





Ehrlichkeit und Vertrauen helfen weiter

In den Wasserfall der Wünsche soll Link etwas hineinwerfen. Nur was? Er probiert alles einmal aus, doch jedes Mal erscheint eine wunderschöne Fee und gibt ihm den Gegenstand wieder zurück. „Ist das alles nur ein übler Scherz?" fragt sich Link, wirft aber gleich danach den Bumerang ins Wasser. Uih, das muß wohl das richtige gewesen sein, denn er bekommt einen stärkeren Bumerang wieder zurück.



... heißt es ehrlich sein, Link, dann wird ...es wieder gut! Die Fee hilft nur ehrlichen Helden.



Der Bumerang kommt gestärkt wieder zurück in Links Gepäck! Ob noch andere Dinge stärker wieder aus dem Wasser kommen?

Ein merkwürdiger Fisch: Zora

An einem Wasserfall hat der furchteinflößende Fisch Zora seine Zelte aufgeschlagen. Aber nur Mut: Fische, die sprechen, beißen nicht! Er will nur ein gutes Geschäft machen.



Hoffentlich hat Link genug Rubine dabei, denn Zoras Flossen sind sehr teuer!

Der Wasser-Warp



Was hat es mit den Warp-Strudeln auf sich? Link sollte es herausfinden.

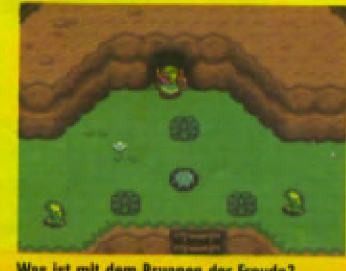
Mit den neuen Schwimmflossen kann Link jetzt auch die tieferen Gewässer erforschen. Er sollte vor allem versuchen, dem Geheimnis der Warp-Strudel auf den Grund zu gehen, denn dabei handelt es sich um recht hilfreiche Abkürzungen. Eine etwas ungefährlichere Art Hyrule zu durchqueren – nur für Freischwimmer!

Der Hylia See

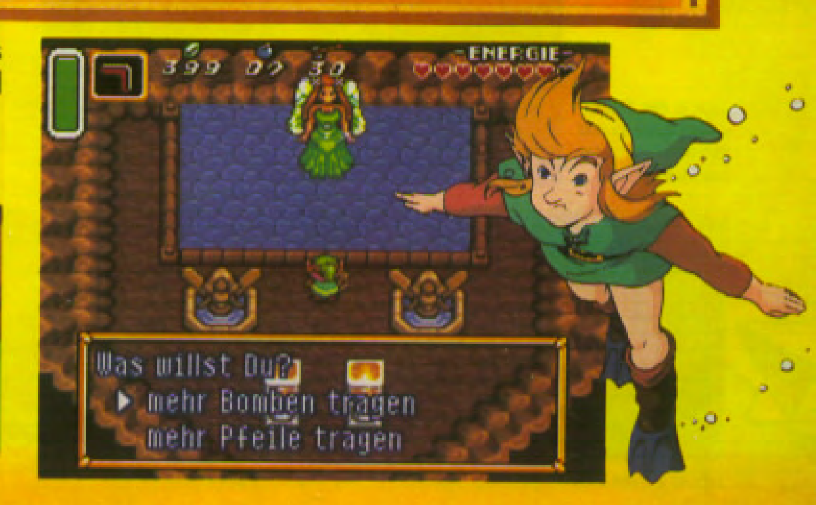
Der große See im Südosten Hyrules birgt so manches Geheimnis. Eine gründliche Erforschung lohnt sich, sobald Link die Schwimmflossen hat.

Der Brunnen der Freude

Zunächst sieht das alles wie ein riesiger Schwindel aus: Link wirft Rubine ins Wasser und bekommt dafür einen „feuchten Händedruck". Aber nur nicht aufgeben und weiterwerfen, denn dann kommt die echte Überraschung. Die Fee erfüllt Link einen nützlichen Wunsch! Das lohnt sich dann doch noch!



Was ist mit dem Brunnen der Freude?



Auf dem Todesberg

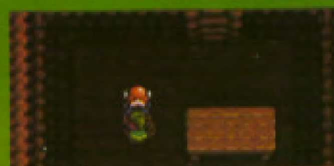
Auf dem Weg zum Bergturm, wo sich das dritte Amulett befindet, macht Link zum ersten Mal die Bekanntschaft mit der Schattenwelt.

Ein dunkler Tunnel

Auf das Schild vor der Höhle nimmt Link keine Rücksicht. Trotz Verbotes entfernt er den Steinblock und begibt sich in das Dunkle. Dort drinnen trifft er einen alten, etwas geschwätzigen Mann, der seine Lampe verloren hat. Link nimmt ihn mit und hört interessiert zu. Im Haus des Alten angelangt, wird Link mit einem Zauberspiegel belohnt. Freundlichkeit zahlt sich eben aus.



Zum Dank bekommt Link den Zauberspiegel von dem alten Mann.



Außerdem kann Link bei dem freundlichen Greis frische Energie tanken.

Brillenfelsen und Bergturm

Den Weg zum Bergturm zu finden, ist nicht einfach. Begebt Euch in die Nähe des Brillenfelsens, benutzt dort den magischen Teleporter und Link landet in der Schattenwelt. Nur keine Panik, sondern schnell dorthin gehen, wo es ebenfalls auf dem Boden wie eine Brille aussieht und in den Zauberspiegel schauen.



Durch die Schattenwelt zum Bergturm.





Jetzt in den Zauberspiegel schauen und Link ist wieder in der Lichtwelt gelandet.

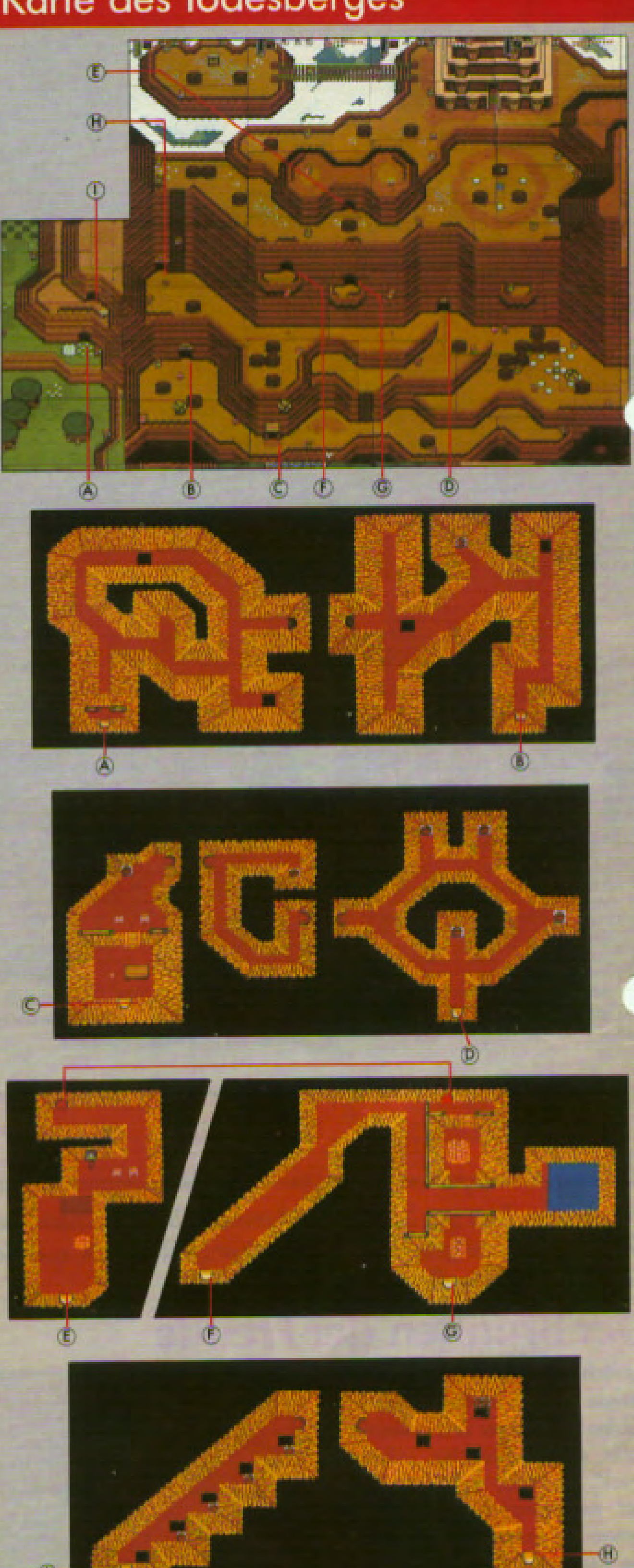


Link ist auf den Brillenfelsen raufgekommen.



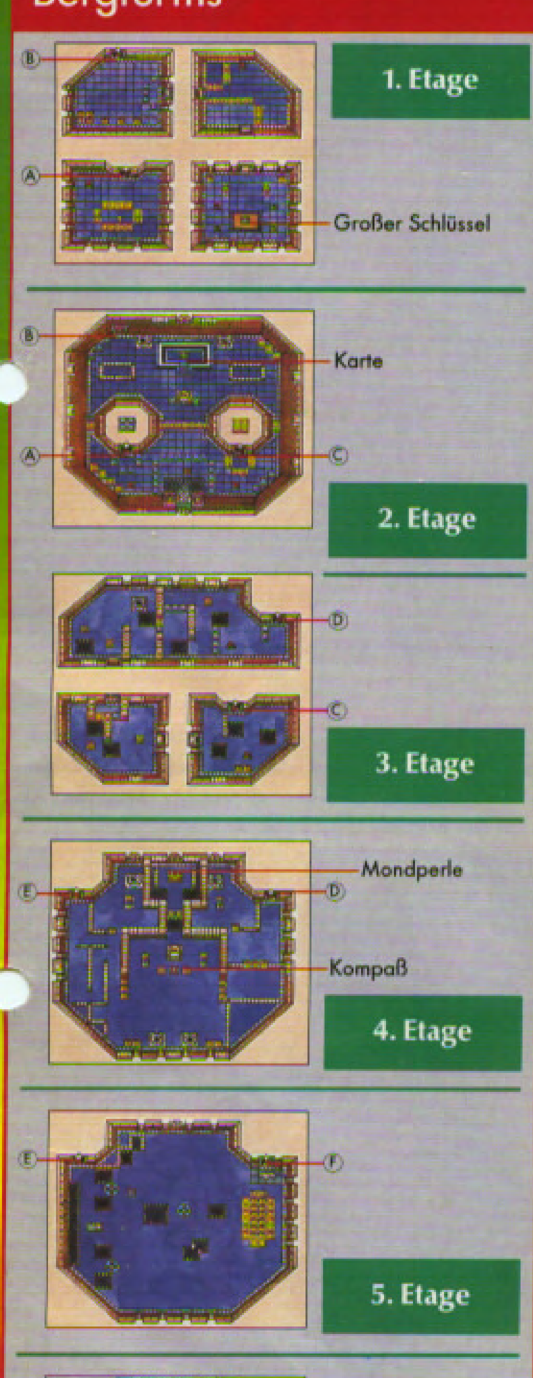
Was mag im Bergturm noch auf Link warten?

Karte des Todesberges



Heras Turm auf dem Todesberg

Karte des Bergturms



Kristallschalter öffnen in diesem monumentalen Bauwerk die Wege. Stern-Fliesen verändern die Bodenstruktur der Räume. Und in der 6. Etage wartet der gastunfreundliche Moldorm auf Link. Ein schwerer Weg liegt vor ihm, will er das dritte und letzte Amulett erringen.

Wundervolle Kristallschalter

Kristallschalter sind sehr typisch für die hylianische Bauweise. In Heras Turm lassen sie Steinblöcke erscheinen und verschwinden. Link kann die Schalter sowohl mit dem Schwert als auch mit einigen anderen Waffen betätigen.



Den Kristallschalter mit dem Bumerang aktivieren und schon verschwinden die roten Steine im Boden und die blauen kommen heraus.

Der Große Schlüssel

Im Turm ist der Große Schlüssel wirklich gut versteckt. Link muß zunächst in dem scheinbar leeren Raum sämtliche Skelettritter fortjagen. Nichts passiert. Doch da stehen vier Steintrogfackeln und da kann es nie schaden, sie anzuzünden. Gesagt, getan und mitten im Raum steht die Truhe mit dem Großen Schlüssel. Ein Trick, den man sich merken sollte!



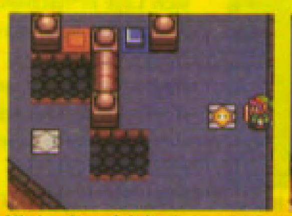
Wenn er nicht mehr weiter weiß, dann zündet Link vier Steintrogfackeln an.

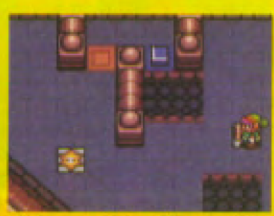


Welche wundersamen Dinge dann passieren, beweist sich hier ein zweites Mal: Die Schatztruhe erscheint!

Sterne am Boden

Erst nachdenken, dann handeln! Das hat Link bereits gelernt. Die Stern-Schalter am Boden verändern die Bodenstruktur. In diesem Fall verschieben sich die Bodenlöcher und erlauben Link weiterzugehen.

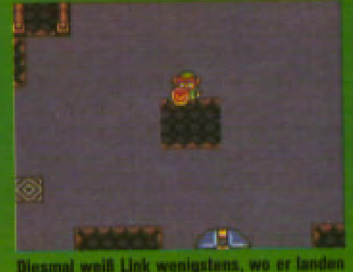




Mit dem Stern-Schalter lassen sich Bodenlöcher verschieben. Dies nutzt Link.

Der Fall der Mondperle

Link kann die Große Schatztruhe zwar sehen, aber kommt wegen der Abgründe nicht an sie heran. Link geht hoch in die 5. Etage, verschiebt dort mit dem Stern-Schalter die Bodenlöcher und läßt sich mutig hineinfallen. Er landet genau vor der Schatztruhe, öffnet sie und findet die Mondperle.




Diesmal weiß Link wenigstens, wo er landen wird: Genau vor der Schatztruhe!



Die Mondperle! Mit ihr wird in der Schattenwelt alles etwas leichter!






Ohne Mondperle verwandelt sich Link in der Schattenwelt in einen kleinen rosa Hasen. Mit Perle kann er bleiben wie er ist.

Jede Menge Krüge



Krüge und Herzen – da jubiliert das Heldenherz!

In der 5. Etage kurz vor der Begegnung mit Moldorm, kann sich Link erfrischen. Unter jedem Krug hier liegt ein Herz. Allerdings sollte Link nur so viele Herzen nehmen, wie er braucht, denn wenn Moldorm ihn von der Plattform wirft, kann sich Link, solange der Vorrat reicht, hier immer wieder frische Energie besorgen.

Unerwartete Begegnungen

Aus gutem Grund haben sich die kleinen energiespendenden Feen gut versteckt. In Heras Turm muß sich Link sogar in ein dunkles Loch stürzen (5. Etage), um im Feenteich zu landen. Wenn er nun noch eine leere Flasche hat…

Mit dem Teleporter kommt Link schnell wieder hier heraus.



Ein Fall, der sich lohnt: Unten warten Feen.



Schnell und wendig: Moldorm

Link muß diesen Wurm am Schwanz treffen. Am wirkungsvollsten geht das mit der Wirbelattacke. Alles gar nicht so schwer, wenn da nicht… ja, die Abgründe.





Mit der Wirbelattacke den Schwanz von Moldorm zu treffen, ist gar nicht schwer. Richtig vertrackt wird es, wenn Link versucht, den Schubsern des Wurms auszuweichen, um nicht runterzufallen.

Das legendäre Master-Schwert

Es ist soweit: Link hat alle drei Amulette errungen. Mit ihnen in der Tasche begibt er sich in die Verlorenen Wälder, um sich das Master-Schwert zu holen. Doch nicht jedes Schwert, daß aussieht wie das Master-Schwert ist auch ein solches. Link ist dort richtig, wo eine Tafel mit hylianischen Schriftzeichen zu sehen ist.





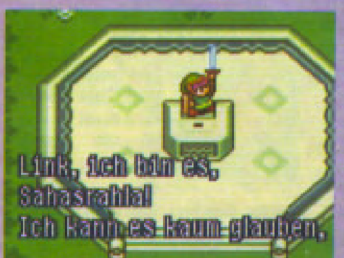
Link und das Master-Schwert

Ausgerüstet mit dem legendären Master-Schwert kann Link seine eigentliche Aufgabe, dem Bösen die Goldene Macht zu entreißen, in Angriff nehmen. Voller Selbstvertrauen macht er sich auf den Weg, Agahnim gegenüberzutreten und Prinzessin Zelda zu befreien.

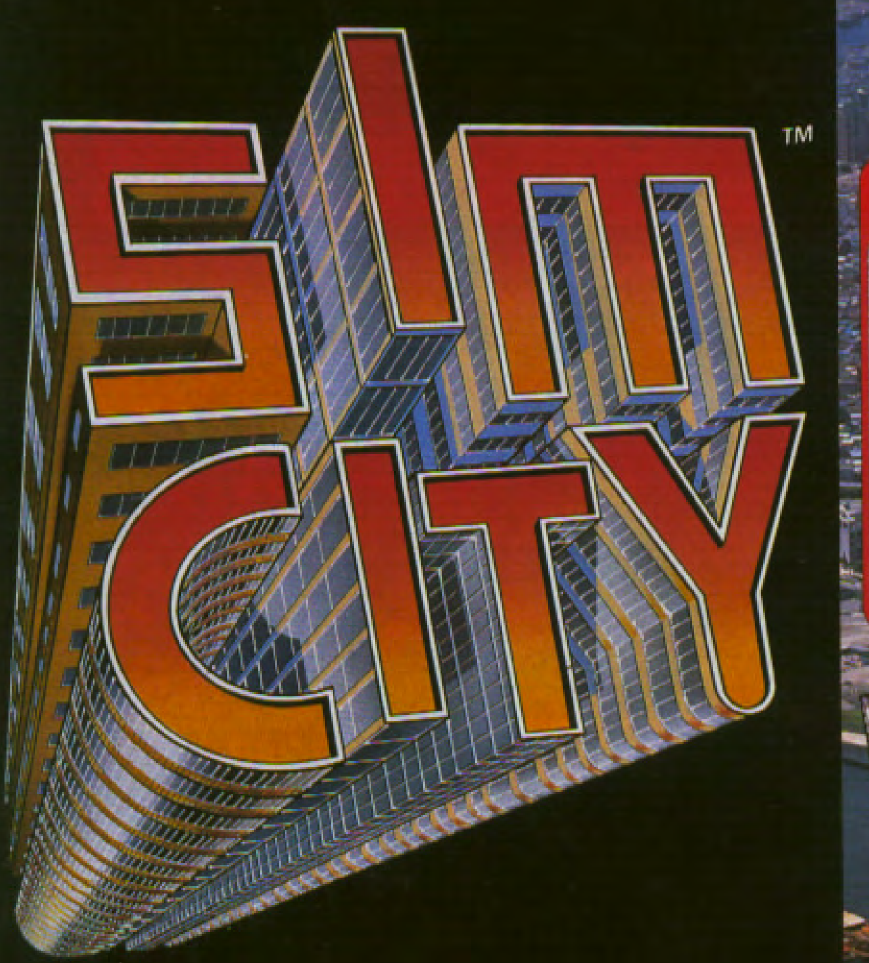


Prinzessin Zelda braucht dringend Hilfe

Telepathisch setzt sich Zelda mit Link in Verbindung, nachdem dieser das Master-Schwert in den Händen hält. Sie scheint in großer Gefahr, denn sie ist nochmals in die Fänge des unheimlichen Zauberers Agahnim geraten.







Zur Zerstreuung ...

... gibt es in SimCity alles, was das Herz begehrt. Vom einfachen Park (Erholung am Wochenende) bis zum Fußballstadion (Spitzenspiele der Bundesliga). Wollt auch Ihr nach SimCity ziehen ..?

◆ Parkanlagen



Sie dienen der Bevölkerung erst in zweiter Linie als Naherholungsgebiet. Die Pflanzen und Bäume in den Parks reinigen die Atemluft, die zuvor von den Autos und Fabriken verschmutzt wurde..

◆ Fußballstadium



Das Spitzenspiel „Eintracht SimCity" gegen „Bayern München" ist recht langweilig, weil man schon vorher weiß, daß SimCity natürlich gewinnen wird. In Eurem Fußballstadion!

Die wichtigsten Gebäude

In SimCity könnt Ihr spüren, was es heißt, MACHT zu haben. MACHT über die Menschen (die Ihr leider nicht sehen könnt) und MACHT über die Natur (wißt Ihr noch, was das ist?). Ihr seid der Bürgermeister einer Großstadt..! CM

◆ Wohnhäuser

Zunächst müßt Ihr etwas Geld aus der Stadtkasse locker machen, um einige Wohngebiete zu bauen. Die Bewohner sorgen dann automatisch dafür, daß auf den Gebieten die ersten Einfamilienhäuser entstehen (später können es auch Wolkenkratzer werden)..

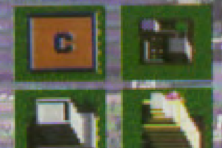




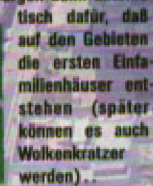


◆ Geschäfte

Am besten ist es, wenn die Geschäfte in der Nähe der Wohngebiete liegen. Denn wer will schon über eine halbe Stunde lang mit dem Auto fahren, bis er zum nächsten Supermarkt kommt..? Die Bewohner von SimCity auf jeden Fall nicht!

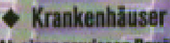


◆ Krankenhäuser



Ab einer gewissen Bevölkerungszahl entstehen automatisch Krankenhäuser.

◆ Schule



Auch in SimCity muß jedes Kind in die Schule gehen. Schulbau passiert automatisch.



◆ Fabriken

Wenn es in SimCity keine Arbeitsplätze gäbe, würde vermutlich kein Mensch dorthin ziehen. Denn auch die Bewohner von SimCity leben nicht von Luft und Liebe. Eine kleine Werkstatt kostet Euch nur $100 und kann sich später zu einer Fabrik entwickeln.



Wichtige Institutionen

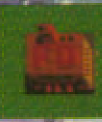
Zum Schutz der Bevölkerung vor Großbränden und Verbrechen habt Ihr die Möglichkeit, ein Polizeirevier und eine Feuerwehrstation zu bauen. Ein teurer Spaß, der sich aber lohnt für Euch.

◆ Polizeirevier



Ein Polizeirevier kostet $500 und muß jedes Jahr mit $100 zusätzlich unterstützt werden. Das sind bei zehn Polizeirevieren schon $1000 jährlich. Aber leider ist das in SimCity nötig.

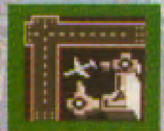
◆ Feuerwehrstation



Egal welches Unglück Eure Stadt heimsucht, es hinterläßt große Zerstörung und eine Menge Brände. Eine Feuerwehrstation dagegen kostet nur $100 und ist „allzeit bereit".

Fortbewegungsmittel

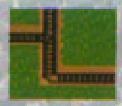
Die Verkehrsmittel in SimCity sind auf der einen Seite ein großer Segen, können auf der anderen Seite jedoch auch ein Fluch sein.



◆ **Flugzeuge**

Gut: Ein Flughafen fördert den Handel in SimCity. – Schlecht: Flugzeugabstürze.

◆ **Eisenbahnen**



Gut: Züge sind umweltfreundlich. Schlecht: Bahngleise sind sehr teuer.



◆ **Schiffe**

Gut: Häfen helfen dem Wachstum der Industriegebiete. – Schlecht: Häufige Schiffsunglücke.

◆ **Autos**



Gut: Straßen sind sehr billig. – Schlecht: Die Autoabgase.

Dr. Wrights Geschenke

Ist eine bestimmte Bedingung erfüllt (Bewohnerzahl, Straßenkilometer, u.s.w.), meldet sich Dr. Wright mit einem Geschenk für die Stadt. Der Bau kostet Euch 100 $ und die Plazierung spielt eine große Rolle.



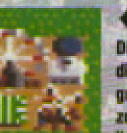
◆ **Euer Haus**

Also wo soll Euer Haus stehen? Im Zentrum oder im Grünen?



◆ **SimCity Kreditbank**

Wenn in der Kasse Ebbe ist, kommt die SimCity Kreditbank in die Stadt.



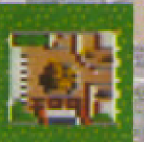
◆ **Vergnügungspark**

Die Wohngebiete, die an den Vergnügungspark angrenzen, sind sehr beliebt.



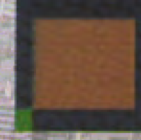
◆ **Spielkasino**

Von den gewaltigen Einnahmen eines Spielkasinos profitiert natürlich auch die Stadtkasse.



◆ **Zoologischer Garten**

Im SimCity Zoo befinden sich die merkwürdigsten Tierarten.



◆ **Neues Bauland**

Wenn die Baufläche knapp wird, bekommt Ihr von Dr. Wright neues Bauland geschenkt.

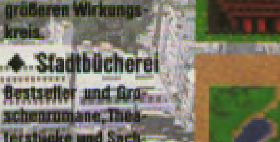


◆ **Polizei-Hauptquartier**

Das Polizei-Hauptquartier hat einen größeren Wirkungskreis.

◆ **Feuerwehr-Hauptquartier**

Für $100 bekommt Ihr ein Feuerwehr-Hauptquartier.

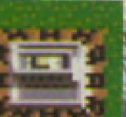


◆ **Stadtbücherei**

Bestseller und Groschenromane, Theaterstücke und Sachbücher. Die SimCity Stadtbücherei.

◆ **Stadtpark**

Die Wohngebiete um den Stadtpark herum wachsen ganz besonders schnell.



◆ **Hauptbahnhof**

Der Hauptbahnhof hilft Euch, die öffentlichen Verkehrsmittel noch effektiver zu nutzen.



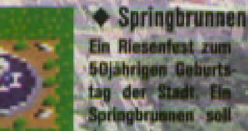
◆ **Windmühle**

Amsterdam hat sehr großes Interesse daran, daß SimCity die Partnerstadt wird.



◆ **Ausstellung**

Sobald Ihr einen Flughafen gebaut habt, schenkt Euch Dr. Wright eine Ausstellung.



◆ **Springbrunnen**

Ein Riesenfest zum 50jährigen Geburtstag der Stadt. Ein Springbrunnen soll daran erinnern.

◆ **Denkmal**

Das Denkmal ist der Dank, daß Ihr aus SimCity eine Megametropole gemacht habt.



Energieversorgung

Damit aus allen Steckdosen in SimCity Strom kommt, müßt Ihr zunächst ein Kraftwerk bauen. Es ist sinnvoll, dies als erstes zu tun, da sonst kein Mensch in Eure Stadt zieht.



◆ **Kernkraftwerk**

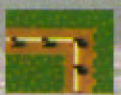
Versorgt 120 Zonen mit Strom und ist sehr sauber. Außer, wenn ein Unglück geschieht.



◆ **Kohlekraftwerk**

Versorgt 40 Zonen mit Strom. Ist zwar relativ billig, verschmutzt aber die Luft enorm.

◆ **Stromleitungen**



Jede Zone muß durch eine Stromleitung mit Energie versorgt werden.

Acht Schauplätze

SimCity hat sieben bekannte Weltstädte gespeichert, in denen die Hölle los ist. In jeder der Städte gibt es für den Bürgermeister mehrere Probleme zu lösen. Eine Aufgabe, wie geschaffen für Euch, oder..?

San Francisco 1906

Kaum habt Ihr das Amt des Bürgermeisters in San Francisco angetreten, errreicht Euch per FAX eine schreckliche Meldung. Schon wieder hat ein starkes Erdbeben die Stadt an der Westküste der USA erschüttert. Die Bewohner sind das mittlerweile schon gewohnt, weswegen sie auch noch relativ cool sind. Aber Ihr könnt Euch nun um die Trümmer in der Innenstadt kümmern. Und Ihr habt nur 5 Jahre Zeit die Stadt wieder aufzubauen, sonst werdet Ihr gefeuert.





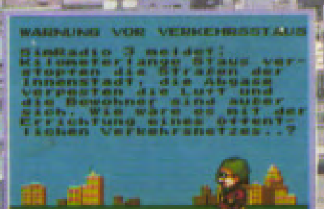


Tokyo 1957

Die Bewohner von Tokyo kennen nur eines: ARBEITEN! Und vor lauter Arbeit merken sie gar nicht, was um sie herum geschieht. Sie bemerken nicht, daß die Umwelt nach und nach den Bach runter geht. Sie sehen nicht, daß mitten in der Innenstadt die Fabrikschlote qualmen. Und sie ahnen schon gar nicht, daß sich in der Kloake der Stadt ein grausames Monster entwickelt hat. Der Name dieser Mutation ist Bowser, der Zerstörer.

Bern 1965

Obwohl die Schweizer für ihre Genauigkeit und Präzision bekannt sind, so ist dem letzten Bürgermeister von Bern doch ein kleiner Fehler unterlaufen, als es um die Planung für das Straßennetz in der Berner Innenstadt ging. Statt einem Straßenplan legte er der Baubehörde das Strickmuster seiner Schwiegermutter vor. Tja, und nun ist das Chaos perfekt..! Oder könnt Ihr in 10 Jahren noch etwas retten? Verkehrsplanung will gut überlegt sein, damit sie Sinn ergibt.







Detroit 1972

Die große Wirtschaftskrise in Detroit verlangt nach einem tatkräftigen Mann, der sich nicht vor Problemen drückt. Benzinknappheit, Wohnungsmangel, Arbeitslosigkeit und Kriminalität, das sind die Hauptprobleme in Detroit. Und Ihr habt 10 Jahre Zeit, etwas dagegen zu tun. Baut neue Industrieanlagen und einen umfassenden Polizeischutz. Das Problem sollte in den Griff zu kriegen sein. Haben die Detroiter neue Jobs, lösen sich die Probleme.



Boston 2010

Diesmal reisen wir in die Zukunft, obwohl das, was dort geschieht, schon längst geschehen ist. Und zwar in der Wirklichkeit! In Boston ist das Atomkraftwerk in die Luft gegangen. Große Teile der Stadt sind für die nächsten Jahre radioaktiv verseucht, ein Leben ist hier unmöglich. Auch die Stromversorgung ist zusammengebrochen. Könnt Ihr innerhalb von 5 Jahren noch etwas retten? Wird die Metropole Neu-Englands durch Eure Planung wieder zu einem Juwel?



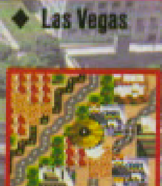
Rio de Janeiro 2047

„Karneval in Rio" ist jedem ein Begriff. Und auch das Wort „Treibhauseffekt" ist leider kein Fremdwort mehr. Was passiert, wenn beides zusammenkommt, seht Ihr in Rio de Janeiro. Dort werden nach und nach alle Ufer überflutet, weil der Meeresspiegel weltweit um einige Meter gestiegen ist. Der Karneval fällt dieses Jahr sprichwörtlich ins Wasser! Ihr habt nur kümmerliche zehn Jahre Zeit, die Ufer zu befestigen. Wird die Zeit ausreichen?

Und weiter geht's...

...mit den aufregenden Schauplätzen von SimCity. Allerdings nur, wenn Ihr in den ersten sechs Schauplätzen erfolgreich wart.

◆ Las Vegas



Es gibt sie wirklich, die UFO's, und in Las Vegas wurden sie gesichtet. Aber die Aliens sind gar nicht nett.

◆ Free City



Die Waldflächen von Free City haben sehr viel Ähnlichkeit mit dem Gesicht einer berühmten Nintendo-Figur.



Arthur erhebt sein Schwert: „Sardius, auch Du wirst meinen Kräften nicht gewachsen sein. Die Worte des Ritters verhallen in der Dunkelheit. Langsam führt er sein Schwert zurück in die Scheide und setzt sich den schweren Metallhelm auf sein Haupt. MM



Weiße Magie gegen schwarze Kräfte

Vor langer Zeit hat der Zauberer Merlin eine goldene Rüstung geschaffen, die es demjenigen, der solche trägt, ermöglicht, mehrere Magien einzusetzen. Die sagenumwobene goldene Rüstung wird sich Arthur jedoch erst offenbaren, wenn er im Besitz der Bronze-Rüstung ist.

LIGHTNING MAGIC – Tödliche Blitze

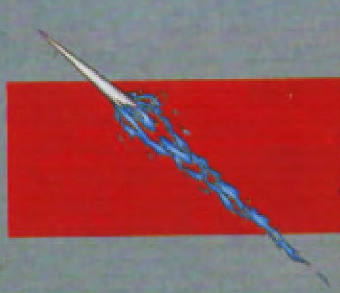
Um die Lightning Magie ausführen zu können, muß Arthur im Besitz der Axt sein. Setzt er sie ein, entläßt die Axt einen gewaltigen Energieschlag, der Gegner aus allen Richtungen sofort vernichtet.





THUNDER MAGIC – Donner des Zerstörung

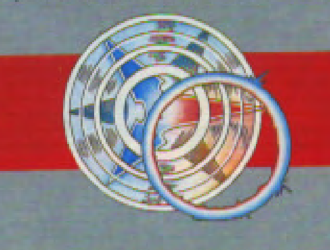
Trägt Arthur die Lanze, kann er die Donner Magie einsetzen. Diese vereint drei mächtige Blitze, die die Macht haben, Gegner aus drei verschiedenen Richtungen zu eliminieren.

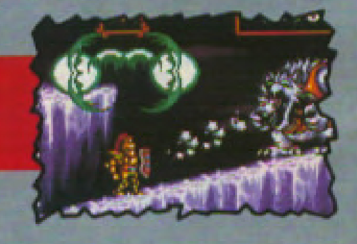




NUCLEAR MAGIC – Atomare Verwüstung

Diese Magie ist die wohl stärkste von Merlins Magien. Arthur kann sie einsetzen, wenn er im Besitz des Dreizack ist. Sie läßt eine nukleare Explosion entstehen, die alle Gegner im Bild vernichtet.





FIRE DRAGON MAGIC – Schlangenterror

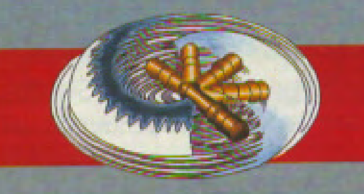
Die magische Feuerschlange kann Arthur entstehen lassen, wenn er im Besitz des Dolches ist. Die Magie beschwört die Kräfte von alten Drachendämonen, die sich zu einer riesigen Schlange zusammensetzen.





TORNADO MAGIC – Sturm des Grauens

Die Sichel ermöglicht es Arthur, die verheerenden Twin Tornados entstehen zu lassen. Sie zerstören jeden Gegner, der sich links oder rechts von Arthur aufhält, die Sturmdämonen sind unaufhaltsam.





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Arthurs beschwerliche Reise durch das vom Atem des Todes gekennzeichnete Königreich geht weiter. Erst wenn der letzte Gegner die Klinge des Ritters zu spüren bekommen hat und Guinevere wieder in Arthurs Armen liegt, ist der Kampf beendet. Das verfaulte Meer erwartet ihn…

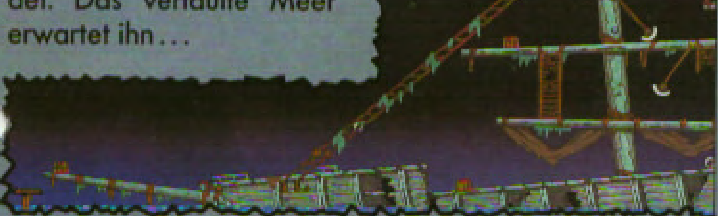


1 Eine verborgene Schatzkiste

Merlin, der mächtige Zauberer, hat, um Arthur auf seiner Reise durch die Dunkelheit zu unterstützen, Schatzkisten verborgen. Um sie vor den Gegnern zu schützen, hat Merlin sie unsichtbar gemacht. Arthur kann die Kisten durch überspringen mit dem Doppelsprung sichtbar machen.







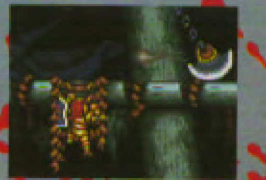
2 Gefährliche Fahrt

Wenn Arthur die Plattform der Seilwinde betritt, beginnt diese mit ihm am Seil entlang nach unten zu fahren. Arthur kann mit der Seilwinde zwei sichere Plätze erreichen, er muß jedoch kurz vor dem Erreichen abspringen, um nicht in seiner Rüstung jämmerlich zu ertrinken.



3 Spring zu hoch und Du bist tot!

Hat Arthur das Ende des Geisterschiffes erreicht, sollte er auf keinen Fall mit einem Doppelsprung auf die Schiffsebene mit der Geistertruhe springen, sonst erwacht der Truhengeist. Dieser ist nur zu bezwingen, wenn er seinen Kopf heraus streckt.

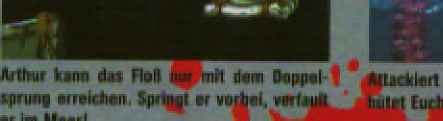




4 Das Floß des Schicksals

Nachdem Arthur das Geisterschiff überwunden hat, bringt ihn ein Floß, das zunächst noch an zwei Seilen befestigt ist, zu dem Meer der Verdammten.





Arthur kann das Floß nur mit dem Doppelsprung erreichen. Springt er vorbei, verfault er im Meer!



Attackiert Eure Gegner vom Floß aus, aber hütet Euch vor den giftigen Korallenfelsen.



Anthopia, der Korallenschädel

Der Korallenschädel war früher eine ganz normale, friedliche Kreatur. Als Sardius jedoch den Fluch des Bösen über das Land schickte, setzten sich die dämonischen Höllenkrebse an ihm fest und änderten seine Gesinnung. Die beste Art ihn zu besiegen ist, ihn auf der rechten Bildschirmseite zu halten und ihn ohne Unterbrechung zu attackieren. Die Quallenkrebse, aus Anthopia's Rachen, kündigen sich an.



Drängt Anthopia auf die rechte Seite, attackiert ihn ohne Unterlaß!



Arthur steht am Ufer des verfaulten Meeres, die Hand zur Faust geballt. Um ihn herum liegen die Reste des Korallenschädels. „Sardius, so wie ich Anthopia und seine Quallenkrebse vernichtet habe, werde ich auch Dich vernichten. Mach Dein Testament!"



❶ Misfits, die Feuerbestien

Nach dem Meer der Verfaulten betritt Arthur die Höhlen der verfluchten Feuer. Hier erwarten ihn die Misfits, bösartige feuerspeiende Kreaturen. Geht in die Knie, um nicht getroffen zu werden.



❷ Melvins, die Flammentrolls

Hütet Euch vor den Melvins, die der glühenden Lava entsteigen. Sie sind kleine Flammentrolle und Diener der Misfits. Durch Berührung fügen sie Euch schmerzhafte Verbrennungen zu. Attackiert die Melvins, sobald sie aus der Lava steigen.



❸ Reichtum oder Tod

Aus den steinernen Dämonenschädeln fließt in unregelmäßigen Abständen Lava heraus. Mit dem Doppelsprung könnt Ihr den Abgrund leicht überwinden, achtet jedoch auf den Lavastrom. Wahrscheinlich würde es Euch nicht sehr gefallen, mit heißer Lava übergossen zu werden und langsam zu verfaulen...



❹ Der Weg zu den Dämonentürmen

Nachdem Arthur die Feuerbestien und die Flammentrolle zurück in die Hölle befördert hat, muß er den Lavafluß überqueren. Die grauen Pfähle tauchen nacheinander aus der Lava auf. Achtet beim Springen darauf, daß Ihr nicht zu weit springt. Timing ist wichtig!



Wartet am Ufer des Lava Flußes, bis sich der erste Pfahl aus den Lavafluten erhebt.

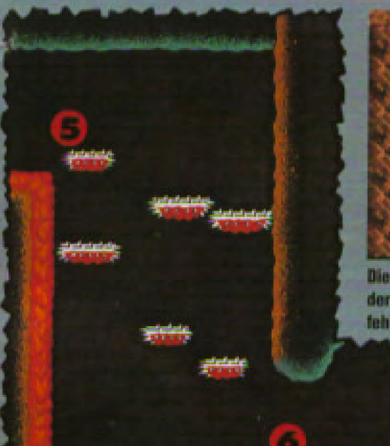


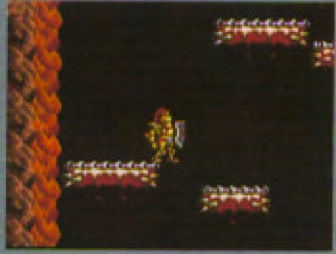
Beim Springen ist das Timing sehr wichtig, setzt den Doppelsprung ein.

5 Die Stufen des Verderbens

Über die Stufen des Verderbens gelangt Arthur in die tiefsten Abgründe der Dämonenhöhle. Von der ersten Stufe aus muß sich Arthur nach rechts herunterfallen lassen, um die nächste der Stufen zu erreichen. Von dort aus geht es dann wieder zur nächsten Stufe ... Ist dieser Teil der Dämonenhöhle überwunden, erwartet Euch erneut der Lava-Fluß. Denkt an Guinevere, Ihr müßt sie retten.







Die Karte links zeigt die genaue Anordnung der Stufen. Hütet Euch davor, die Stufe zu verfehlen.

6 Der Lava Fluß

Auch der zweite Teil des Lava Stroms ist sehr schwer zu überwinden. Wartet bis die Pfähle aus dem Boden gestiegen sind und timt Euren Sprung genau. Ein Schritt zuviel und Ihr röstet in der Lava.



7 Samhain, der rote Höllendämon

Ist der Lava Strom überwunden, wartet einer der bis dato schwersten Gegner auf Arthur: Samhain. Er ist am ehesten mit Magie, oder der Armbrust zu bezwingen.

8 Türme aus geschmolzenem Stahl

Habt Ihr die Türme aus geschmolzenem Stahl erreicht, lauern die Kannigoblins auf Euch. Versucht, sie sofort in der Luft zu treffen, oder, sobald sie landen. Gelingt es Euch nicht, gleich den ersten auszuschalten, werden diesem mehrere folgen. Eine effektive Waffe gegen die Kannigoblins ist die Armbrust, die die Gegner sofort in der Luft attackiert.



Die Dämonenstatue ist leicht zu zerstören, doch hütet Euch vor den Baphomet-Bats ...



Die Plattform bringt Euch zum nächsten Turm, achtet auf Verfolger und attackiert sie rechtzeitig.



Attackiert die Kannigoblins sofort und laßt sie nicht erst landen.

Gwar, die Drachenlarve

Ein weiterer Statthalter des teuflichen Sardius ist Gwar, die Drachenlarve. Um sie zu bezwingen, sollte Arthur sich an das rechte Ende der letzten oberen Plattform knien und von dort den Kopf der Larve attackieren.





Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
I WANT IT ALL!
Nintendo

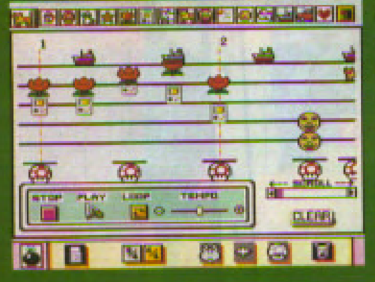


Schneeflöckchen … – ein Lied entsteht.

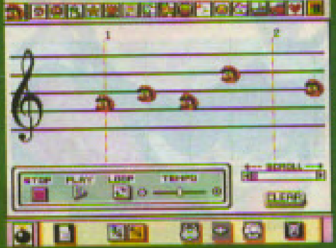
Bald ist es wieder soweit: Weihnachten steht vor der Tür. Liegt es da nicht nahe, mit Mario Paint ein kleines Weihnachtslied zu komponieren? Klar doch – genau dies wollen wir im Folgenden Schritt für Schritt tun. Für alle, die Mario Paint noch nicht so gut kennen, folgt zuvor eine kleine Einführung, wie man mit Mario Paint ohne Probleme mit der Mouse kleine Lieder komponieren kann. AK



Keine Musik ohne Effekte

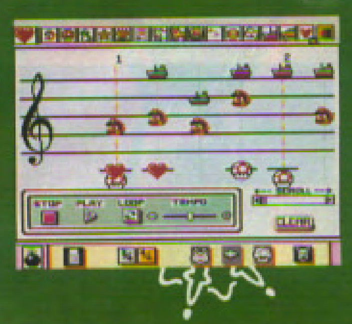


Musik zu komponieren ist gar nicht so schwer, wie man anfangs meinen könnte. Jeder hat schon einmal ein kleines Lied gepfiffen, oder mit den Fingern einen Takt auf den Tisch getrommelt oder eine Tierstimme nachgemacht. Und mehr Elemente gibt es im Grunde genommen in der Musik nicht: Nämlich eine Grundmelodie, einen Rhythmus und verschiedene Musikinstrumente, die die Melodie und den Rhythmus spielen. Mario Paint stellt insgesamt 15 Klänge zur Verfügung, mit denen Melodien und Rhythmen gestaltet werden können.



Als erstes muß die Melodie gebildet werden. Zu diesem Zweck wählt man aus den „Melodie-Noten“ wie nebenstehend abgebildet die Passenden aus.

Wenn die Melodie gebildet ist, muß der Rhythmus festgelegt werden. Dafür wählt man aus der Notenleiste am besten die Bass-Töne aus.

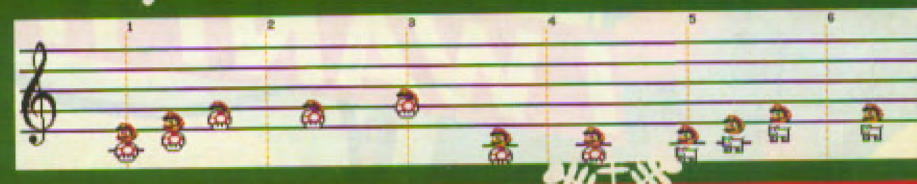




Zum Schluß, nach der Melodie und dem Rhythmus, kann man sein kleines Werk mit Natursounds noch ein wenig aufpeppen.

Schneeflöckchen, Weißröckchen

Hier unten sind die Noten für unser kleines Liedchen „Schneeflöckchen, Weißröckchen“ abgebildet. Viel Spaß beim Ausprobieren.





Drei Arten von Klängen

Die 15 verschiedenen Klänge in Mario Paints Musik-Kompositions-Programm lassen sich in drei Gruppen aufteilen. In Melodien, Rhythmen und Naturklänge. Zum Auswählen klickt man einfach mit der Mario Paint-Mouse in die obere Notenleiste. „Klicken" bedeutet, eine Mouse-Taste zu drücken, wenn man eine Note angewählt hat. Dies funktioniert mit der Mouse sehr einfach, da sie wie ein Zeigestab über den Bildschirm geführt werden kann. Nachfolgend werden die drei Notentypen: Melodie, Rhythmus und Natur-Klänge mit Bildschirmfotos vorgestellt.

Melodien

Das Klavier ist ein klassisches Melodie-Instrument. Auch in Mario Paints Kompositions-Programm ist ein Klavier-Klang enthalten.

Rhythmus

Mehrere Rhythmus-Töne stehen in Mario Paints Kompositions-Programm zur freien Verfügung.

Natur-Klänge

Quiekende Schweine, muhende Kühe und miauende Katzen finden sich unter den Naturklängen des Kompositions-Programmes in Mario Paint.

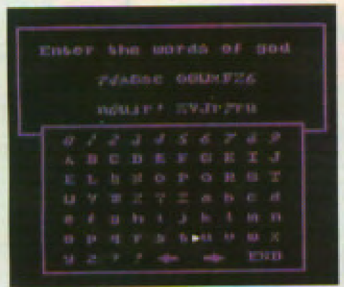
TIPS T & T TRICKS

Battle of Olympus (NES)

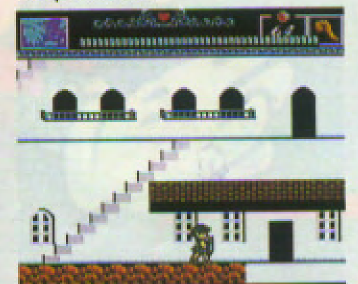
Mit mehr Energie zum Erfolg

Auf der Suche nach den Bruchstücken der Liebe und seiner Geliebten braucht Orpheus so viel Energie, wie er nur kriegen kann. Schließlich ist das Abenteuer im antiken Griechenland alles andere als ein Spaziergang. Normalerweise kann man während des gesamten Spielverlaufs maximal 28 Ambrosia erhalten. Mit dem folgenden Paßwort verfügt man jedoch schon ziemlich am Anfang des Spiels über 40 Einheiten. Außerdem besitzt Orpheus bereits den Stab aus Farn, die Sandalen und das Schild der Göttin Athene. Allerdings kann es im weiteren Verlauf des Spiels vorkommen, daß sich die Lebensenergie wieder auf 28 Einheiten reduziert.

74AGsc QGUxFX6
n0ujr! XVJr7ru



Der Geheimcode für den starken Einsatz im antiken Griechenland.



Nun sollte es niemand wagen, sich unserem Helden in den Weg zu stellen ...

Castlevania III (NES)

Zehn Extraleben

Trevor Belmont stellt sich dem Kampf mit Graf Dracula und seinem unheimlichen Gefolge. Da kann der tapfere Vampirjäger jede Hilfe brauchen, die er kriegen kann. Ein paar Extraleben, die gleichbedeutend mit Extra-Chancen sind, sind da genau das Richtige. Um die zu bekommen, müßt Ihr am Anfang statt eines Namens folgendes eingeben: „HELP ME"

Nun stehen Euch statt zwei, die stattliche Anzahl von zehn Extraleben zur Verfügung. Wenn Ihr alle Leben verbraucht habt, gebt Ihr einfach wieder „HELP ME" ein und zusätzlich die Paßwortsymbole, die Ihr erhalten habt, um wieder mit zehn Extraleben in Eurem zuletzt gespielten Level anzufangen. So werdet Ihr Dracula sicherlich bald das gruselige Handwerk legen.



Mit diesem Namen wird Trevor fast unsterblich ...



Jetzt liegt es an Euch, Graf Dracula in die Schranken zu weisen.

Spielerprofil 1

Gregor Klein

„Ich heiße Gregor Klein und wohne in Dresden. Ich bin 13 Jahre alt. Meine Hobbys: Fußball spielen in glühender Hitze (nie unter 30 Grad), Tips für Game Boy-Spiele herausfinden, das Nintendo Club-Magazin lesen, Autokarten und Game Boy spielen." Nachdem zwei seiner Freunde einen Game Boy bekommen hatten und Gregor ständig bei ihnen rumhing, um damit zu spielen, waren sie es leid: „Kauf Dir doch auch einen!"



Gesagt, getan – seitdem kommt der Hitze-Fußballfan nicht mehr los vom Videospielen. Warum auch?

Track & Field II (NES)

Hallo Club Nintendo!

Ich habe einen tollen Trick bei Track & Field II herausgefunden. Wenn Ihr bei „Freestyle Swimming" nicht mehr Kraulen wollt, drückt das nächste Mal, während Euer Schwimmer auf dem Startblock steht den A-Knopf und gleichzeitig das Steuerkreuz nach unten. Ihr werdet sehen, daß der Schwimmer im dadurch gewählten Schmetterlingsstil schneller unterwegs ist.

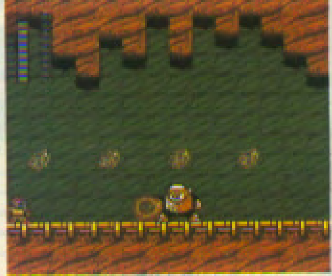
Hans-Peter Müller,
Königsm...

Mega Man 2 (NES)

Lieber Club Nintendo!

Ich habe neulich etwas bei Mega Man 2 herausgefunden. Wenn man zu Wood Man kommt, und im Besitz von Atomic Fire ist, so muß man dieses am Anfang des Kampfes auf der Hilfsgrafik anwählen. Nun muß man solange den B-Knopf gedrückt halten, bis man voll aufgeladen ist. Während dieser Zeit wird Wood Man sein Leaf Shield werfen. Man muß über dieses hinwegspringen, und direkt danach darf man erst den B-Knopf wieder loslassen. Jetzt wird eine geballte Ladung Atomic Fire auf Wood Man geschleudert, die ihm gar nicht schmecken wird und er wird nach einem einzigen Treffer explodieren!!!

Thomas Kißels,
Düsseldorf

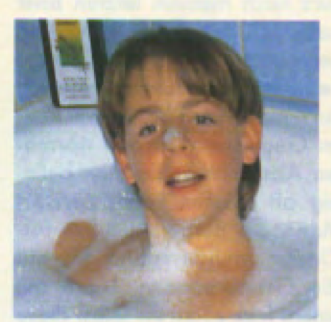


Atomic Fire hilft.

Spielerprofil 2

Mischa Wyboris

Der 14jährige aus Aachen ist der Ausleihprofi: Mischa lieh sich für 2 oder 3 Tage einen Game Boy aus und: „Ich war so fasziniert, daß ich immerhin 12 Spiele durchschaffte!" Zu Weihnachten letztes Jahr gab es dann das NES Super Set und seitdem knackt er ein Spiel nach dem anderen. Und seine Hobbies? „Außer Nintendo noch Tennis, Tischtennis und Badminton. Dann sammle ich Briefmarken und Oldtimer-



Modelle. Und ich bin Schlagzeuger (ab und zu auch Sänger) in einer Band." Und er badet gern...!

Super R-Type (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo!

Ich habe einen tollen Trick für Super R-Type, wie man sich volle Bewaffnung holen kann. Drückt während des Spiels „Pause" (Start) und gebt folgende Kombination ein:
R-Taste, rechts, unten, Y, unten, rechts, unten, links, rechts, unten, rechts, rechts, ...,...;

Die beiden letzten Stellen könnt Ihr wahlweise mit A, B, X, Y, oder der R – Taste belegen, um verschiedene Waffensysteme anzuwählen.
Leider funktioniert der Trick nur einmal pro Continue.

Erik Körner,
Weissenburg

Blaster Master Jr. (Game Boy)

Hallo Club Nintendo!

Als ich neulich wieder einmal Blaster Master jr. aus meiner Schublade holte, habe ich einen Supertrick entdeckt. Mit einer ganz einfachen Tasten-Kombination kann man nämlich die Levels einzeln anwählen. Dazu muß man im Titelbild den A-Knopf und die Starttaste gleichzeitig drücken.

Markus Zeitvogel,
Rheinstetten

Super Mario World (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo!

Bei Marios neuestem Abenteuer „Super Mario World" habe ich einen tollen Tip für Euch. Bei jedem Abschnitt, den Ihr bereits erfolgreich beendet habt, könnt Ihr aus dem Level zurück zur Karte kommen, ohne daß Ihr bis zum Ende des Abschnitts spielen müßt. Aktiviert mit der START-Taste den Pausenmodus und drückt dann SELECT und sofort steht Ihr wieder auf der Weltenkarte! Mit diesem Trick könnt Ihr einfache Stellen immer wieder spielen, so daß Ihr Euch vollkommen ausrüsten könnt, zum Beispiel mit 99 Extraleben, Federn oder Punkten über Punkten!

Sascha Brösel,
Hamburg 60

Super Soccer (Super Nintendo)

In der ersten Reihe

Wenn Ihr es Euch bei Super Soccer einmal so richtig gemütlich machen möchtet, dann schnappt Euch eine Limo und eine Tüte Chips, gebt folgenden Paßcode ein, und lehnt Euch relaxed im Fernsehsessel zurück: Nun seid Ihr Zuschauer bei einem der spannendsten Super Soccer-Matches überhaupt. Auf dem Bildschirm erlebt Ihr optimalen Fußballsport, denn beide Teams werden vom Computer gesteuert. Ihr solltet diesen Code für Studienzwecke nutzen. Schaut Euch genau an, welche Stärken und Schwächen die einzelnen Mannschaften aufweisen. Genauso machen es auch die Trainer im Profi-Fußball. Außerdem fällt Euch nun die Entscheidung für „Euer" Team etwas leichter.



Der Supercode



Weltklassefußball live auf dem Super Nintendo Entertainment System.

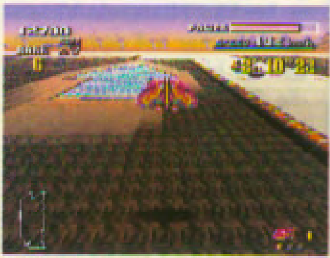
F-Zero (Super Nintendo)

Die versteckte Strecke

Sicher haben sich manche schon gewundert, auf welcher Strecke das Bild von Seite 10 in der Spieleanleitung zu finden ist. Nun, es ist die Strecke „Red Canyon 2" in der King League. Um dorthin zu gelangen, muß man auf der Geraden, nach der letzten Sprungschanze, den Super Turbo einsetzen und weiter geradeaus fahren. Ihr werdet in der vor Euch erscheinenden Barriere eine weitere Schanze entdecken. Drückt Euer Steuerkreuz nach unten, um weiter springen zu können. Nun müßt Ihr den auftauchenden roten Pfeil als weitere Sprungschanze benutzen, um wieder auf die Strecke zurückzukehren. Hierbei müßt Ihr auch das Steuerkreuz nach unten gedrückt halten.



Hier geht's mit Vollgas durch.



Der Weg zum Erfolg!

Super Mario World (Super Nintendo)

Mit Yoshi auf der Wolke

Die Stern-Welten bergen so manch faszinierendes Geheimnis. Zum Beispiel die „Star World 3". Dort solltet Ihr zunächst den gelben Baby-Yoshi mit ein paar Spinies füttern, damit er wachsen kann. Als nächstes widmet Ihr Euch dem Lakitu in der Wolke, den Ihr am besten mit einem gezielten Steinwurf aus der Wolke herausholt. Jetzt könnt Ihr mit Yoshi von rechts über die blaue Steintreppe auf die Wolke springen und nach oben schweben. In luftiger Höhe werdet Ihr dann den Schlüssel zum geheimen Ausgang in diesem Abschnitt finden.





Spielerprofil 3

Nicole Rollmann



„Ich finde es einfach toll, daß sich die Kinder hinsetzen und einen Brief an uns schreiben, wo doch sonst die meisten heutzutage einfach zum Telefon greifen," freut sich die 20jährige, die seit November 1991 bei Nintendo im Konsumentenservice arbeitet. Nicole beantwortet die Briefe und Telefonanrufe der Nintendo-Fans. „Dabei muß man viele Infos im Kopf haben, weil man will ja keine Antwort schuldig bleiben." Deshalb bemüht sich die begeisterte Bungee-Springerin („Ein Wahnsinnsgefühl!") in Sachen Nintendo-Videospiele immer auf dem laufenden zu bleiben. „Früher," gibt die Obernburgerin zu, „habe ich mich nur am Rande für Videospiele interessiert. Aber jetzt hat mich das Fieber gepackt. Bei einem spannenden Spiel vergesse ich sogar Essen und Trinken!" Später einmal möchte Nicole Maskenbildnerin werden, aber sie läßt sich Zeit: „Mir macht meine Arbeit bei Nintendo so viel Spaß, daß ich diesen Plan erst einmal auf Eis gelegt habe." Was ihr so viel Spaß macht? „Die Kreativität der Nintendo-Fans fordert auch mich heraus. Bei meinem Job muß man spontan und phantasievoll sein. Ich wünsche mir nur, daß die Nintendo-Fans so bleiben wie sie sind!"

Super Mario World (Super Nintendo)

Lieber Club Nintendo,

kurz nach meinem letzten Brief habe ich mit meinen Spielen herumexperimentiert und einige neue Tricks gefunden, die ich Euch nicht vorenthalten will.
Im Gegensatz zu den normalen Abschnitten, die man beliebig oft spielen kann, zerstört Mario die Burgen der Bowser-Kinder unwiderruflich bis auf die Grundmauern. Doch mit einem Trick könnt Ihr selbst diese Festungen mehrere Male erforschen: Drückt auf der Weltenkarte, während Ihr auf der zerstörten Burg steht, die an der Controller-Oberseite befindlichen Links- und Rechts-Knöpfe exakt gleichzeitig, und Mario (oder Luigi) kann sich noch einmal in der abenteuerlichen Burg umsehen!

Michael Gruenbaum,
Kirkel-Limbach

Kid Icarus (Game Boy)

Hallo Club Nintendo,

ich habe einen Super-Trick bei dem Spiel „Kid Icarus" auf dem Game Boy herausgefunden. Im vierten Level besitzt man doch die Flügel des Pegasus, mit denen Pit so lange fliegen kann, wie er möchte. Wenn Ihr nun im Trainingsraum von Zeus seid, müßt Ihr einfach ständig unterhalb der Decke schweben, denn dort können Euch die fliegenden Platten nicht treffen. Mit diesem Trick werdet Ihr das Training schnell und ohne Energieverluste absolvieren. Danach könnt Ihr Euch in Ruhe eine Waffe Eurer Wahl aussuchen.

Jörn Mentzel, Bremen 61

The Hunt for Red October (NES)

U-Boot-Jagd in jedem Level

Wollt Ihr Euch bestimmte Levels nochmals anschauen oder schon mal einen Blick in die späteren Herausforderungen für das U-Boot „Red October" werfen? Dann solltet Ihr Euch folgenden Code gut merken, denn er erlaubt Euch die freie Level-Anwahl.
Während des Spiels müßt Ihr einfach den Start-Knopf drücken, um eine Pause einzulegen. Nun gebt folgende Tasten-Kombination ein: A, B, Select, Rechts, Links, Links, Rechts, Select, B, A, B, B und A.

Einen Haken hat dieser Trick aber: Er funktioniert nur ein einziges Mal pro Spiel. Wollt Ihr Euch mehrmals spezielle Levels ansehen, müßt Ihr jeweils aus dem Spiel ganz aussteigen, neu starten und dann den Code wie oben beschrieben eingeben. Etwas umständlich, aber immerhin eine Möglichkeit.





Metroid II – Samus Arans Rückkehr (Game Boy)

Ein Blick in die Zukunft

Samus Aran hat eine langwierige Mission zu erfüllen: Vernichtung aller Metroids und deren Mutterhirn. Da ist es gut, wenn man ein wenig mehr Informationen hat, über das, was Samus alles erwartet. Der folgende Tip zeigt Euch, in welchen Phasen Ihr welche Gegenstände finden könnt. Während des Spiels seht Ihr unten rechts auf dem Bildschirm eine Zahl, die Euch darüber informiert, wieviele Metroids Ihr noch im gesamten Spiel besiegen müßt. Wenn Ihr aber nun den Start-Knopf drückt, dann ändert sich diese Anzeige. Jetzt wißt Ihr, wie viele Metroids Ihr besiegen müßt, bevor das nächste Erdbeben entsteht und Ihr in die nächste Phase einsteigen könnt. Steht dort zum Beispiel die Zahl 04, bedeutet das, Ihr müßt noch 4 Metroids bezwingen, bevor es in der nächsten Phase weitergeht. Die folgende Liste zeigt Euch, in welcher Phase was zu finden ist und die Anzahl der zu besiegenden Metroids. Mit diesen Informationen geht Ihr besser vorbereitet in das ungewisse Abenteuer mit Samus Aran.

Phase	Gesamtzahl der verbleibenden Metroids	Metroid-Zahl bis zu nächsten Phase	Gegenstände
1	39	01	
2	35–38	04	Bomben, Energietank, Eisstrahler, Spinnenball, 6 Raketencontainer
3	27–34	07	Varia, Sprungball, Sprungstiefel, Energietank, 5 Raketencontainer, Wellenstrahler
4	17–26	07	Space-Sprung, 4 Raketencontainer, Plasmastrahler, 2 Energietanks Laserstrahler
5	16	01	
6	14–15	02	
7	7–13	05	Kreiselmine, 1 Energietank, 2 Raketencontainer, Eisstrahler, Plasmastrahler, Laserstrahler
8	5–6	02	
9	2–4	03	
10		01	Eisstrahler

Spielerprofil 4

Stefan Mayer

„Ich erzähl Euch nun in diesem Reim, von mir und meinem schönen Heim. Mein Sternzeichen Löwe, im Juli 1980 bin ich gebor'n. Ein goldener Ohrring ziert eins meiner Ohr'n. Ich habe einen Game Boy und Super Mario Land dazu, nicht zu vergessen Ducktales und Turtles, die schaff' ich im Nu. An meinem Geburtstag bekam ich ein Super Set, der Fernseher dazu kommt vor mein Bett. Vielleicht interessiert's Euch, ich bin 11 Jahre, hab' eine rote Brille und blonde Haare." Außerdem sind die Hobbies des jungen Frasdorfers Seil-klettern und dichten. Das wollen wir nicht vergessen, mitnichten!



Eiskalte Videospiele für trübe Wintertage ...

Die, die aus der Kälte kamen!

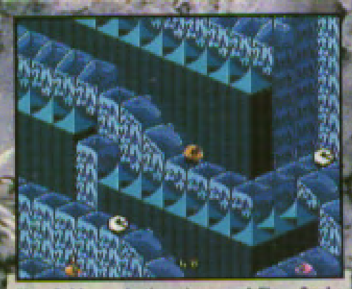
Wenn es draußen einfach nicht schneien will, obwohl es Mitte Dezember ist. Wenn der Winter in der Stadt eher grau als schneeweiß ist. Wenn zu Weihnachten der Frühling mal wieder sein blaues Band wehen läßt und „weiße Weihnacht" nur noch im Film stattfindet. Dann ist die Zeit gekommen, sich den Winter ins Wohnzimmer zu holen!

Im Schneesturm findet Arthur eine Schatztruhe – Super Ghouls'n Ghosts (Super Nintendo).

Joe und die Neandertaler in der eisigen Steinzeit – Joe & Mac (Super Nintendo)

Nur Mut, Gomez, bring den Schneemann ins Schwitzen! – Adams Family (Super Nintendo)

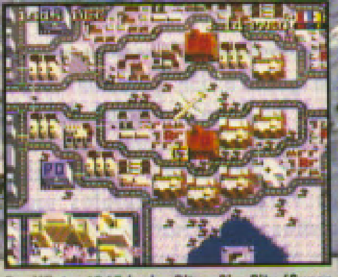
(pn) – Winter kann ja so gemütlich sein! Der Ofen bullert leise vor sich hin. Mutter backt Weihnachtsplätzchen und Vater schließt sich im Hobbykeller ein. Und Ihr? Ihr sitzt mit einer heißen Tasse Tee oder Kakao vor dem Fernseher und erlebt Winter mal ganz anders: In den Nintendo Videospielen! Erstaunlich viele Videospiele, egal ob für Game Boy, NES oder Super Nintendo, haben mindestens eine Winterwelt anzubieten. Die Spieledesigner lieben die heiße Action in kühler Landschaft. Auf eisigen Wegen können sie die Videospielhelden so richtig schön schlittern lassen. Für die Spieler ein echter Streß, wenn Mario immer wieder von der schmalen Plattform herunterrutscht, obwohl das Steuerkreuz nicht berührt wurde. Oder der halsbrecherische Slalom, wenn die Eiszapfen von jener Decke herunterfallen, unter der man gerade hergehen muß – der Wahnsinn. Also macht es Euch gemütlich – mit den coolen „Winterspielen" für Game Boy, NES und Super Nintendo! Wenn Euch vorher kalt war, wird Euch die hitzige Action ganz schnell wieder aufwärmen. Das richtige für trübe Winter-Nachmittage!



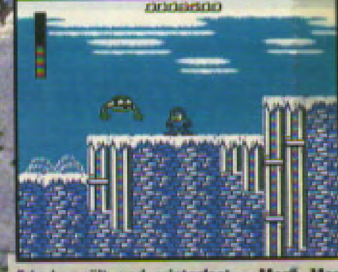
Eine Schlange hat's schwer auf Eis – Snake Rattle'n' Roll (NES)



Dagobert verschlägt es auf den Himalaya – Ducktales (NES)



Der Winter 1945 in der City – Sim City (Super Nintendo)



Frisch geölt und winterfest – Mega Man (NES)

Hey Freaks, jetzt seid Ihr gefragt!

Captain Falcon

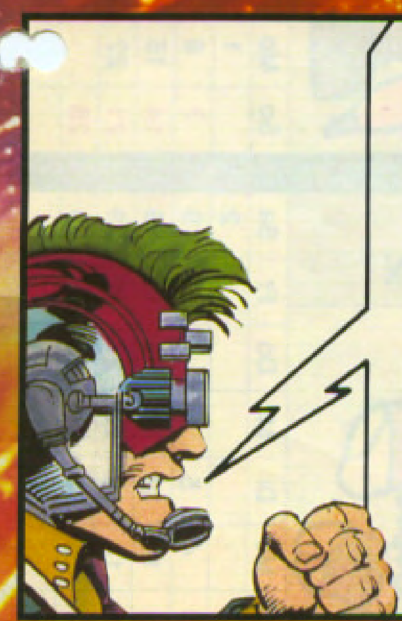
Führerschein? Brauche ich nicht! Mein Racer fährt mit Atomkraft!

Polipoto Pico

F-ZERO™

WETTBEWERB

Wer zeichnet den F-Zero Fahrer mit dem coolsten Spruch?



Achtung, Achtung!!

Die F-Zero Racer Liga gibt folgenden Wettbewerb bekannt:

Zeichnet Euren beliebtesten F-Zero Fahrer (Captain Falcon, Pico, Goroh oder Dr. Stuart) und denkt Euch einen coolen Spruch für ihn aus. Die besten Einsendungen werden prämiert und veröffentlicht.

Die fünf besten „Sprücheklopfer“ erleben einen Tag bei Nintendo Of Europe in Großostheim!

Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo of Europe GmbH und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Samurai Goroh

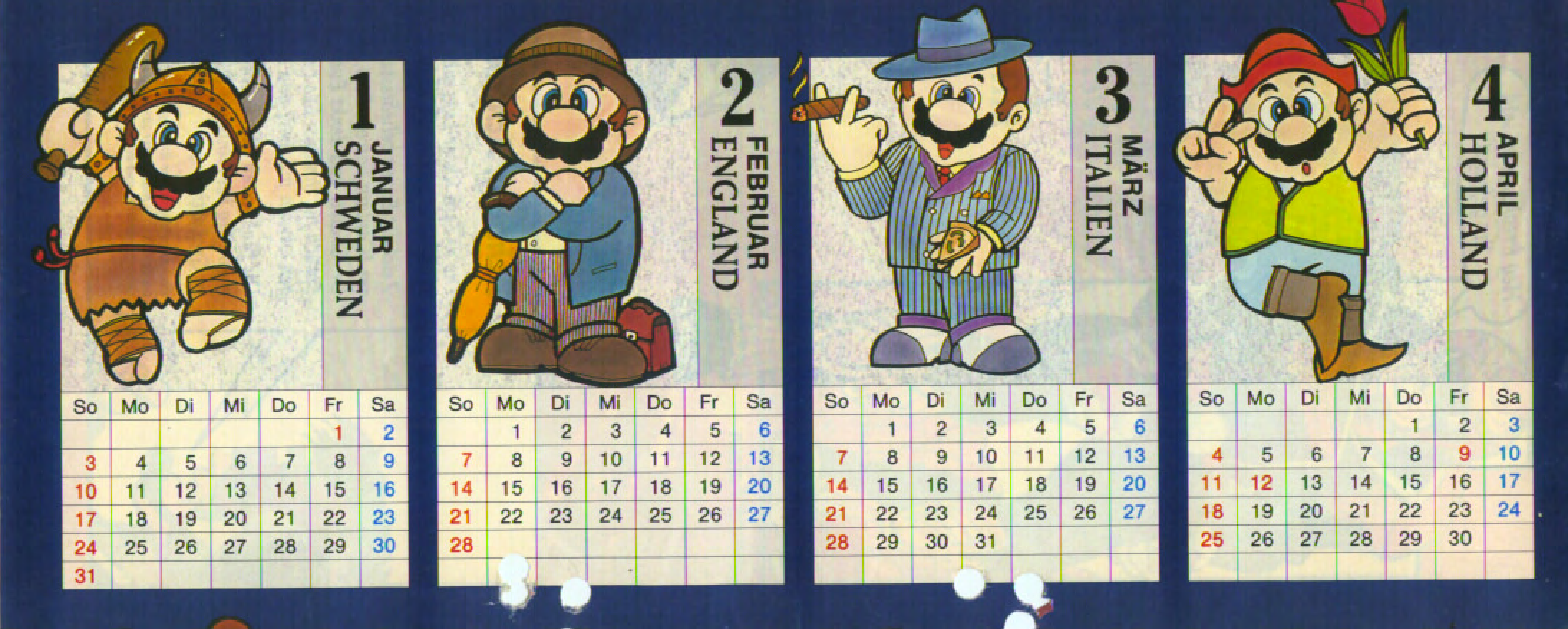




Dr. Stuart

1993

SUPER MARIO – DAS ORIGINAL



1 JANUAR SCHWEDEN

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

2 FEBRUAR ENGLAND

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

3 MÄRZ ITALIEN

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

4 APRIL HOLLAND

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	



5 MAI JAPAN

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

6 JUNI AMERIKA

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

7 JULI MEXICO

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

8 AUGUST SPANIEN

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

9 SEPTEMBER FRANKREICH

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

10 OKTOBER SCHOTTLAND

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

11 NOVEMBER DEUTSCHLAND

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

12 DEZEMBER TÜRKEI

So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Super Mario Land 2 6 Golden Coins™

Was ist passiert? Mario hat einen neuen Gegner bekommen: Wario! Und Wario hat sich in Marios Schloß verbarrikadiert. Damit Mario seinen neuen Endgegner besiegen kann, muß er zuvor die magischen sechs Münzen finden. Zu diesem Zweck hat Mario viele neue Dinge dazugelernt. Laßt Euch überraschen. AK

Mario Schloß

Wenn Mario alle sechs Münzen gesammelt hat, kann er das Schloß betreten und sich auf den Weg machen, Wario zu finden Vorher ist der Eintritt nicht möglich. Mario bekommt nach jedem Zwischenendgegner eine Münze.

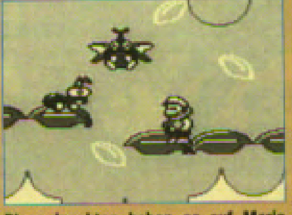
Hippo – Tor zum Weltraum

Nicht unbedingt am Anfang ist es ratsam, die Stufe mit dem Nilpferd zu lösen. An deren Ende gibt es zwei Ausgänge. Aber nur einer führt zur Space Zone. Ein Tip: Luftblasen sind hilfreich!



Wälder

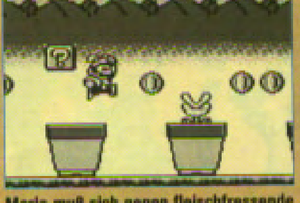
In dieser Ausgabe werden wir den ersten Level der Waldzone vorstellen. Wie in jedem Level, werden Euch hier Überraschungen erwarten, die Super Mario Land 2 zu einem Knaller machen.



Diese Insekten haben es auf Mario abgesehen.

Makro Kosmos

Mario wird total verkleinert und muß sich gegen riesige Insekten und andere Monster tapfer verteidigen. Wie immer beherrscht Mario auch den Super Drehsprung ohne Probleme.



Mario muß sich gegen fleischfressende Topf-Pflanzen verteidigen!

Der Anfang

Dies ist die erste Stufe, die gelöst werden muß, damit man den Vergnügungs-Park namens „Mario Land" betreten kann. Ein aufregendes Abenteuer erwartet den Mario-Liebhaber.



Übung macht den Meister.

Dies ist die schwerste Stufe.

Weltraum Zone

Mario ist sprachlos! Wer hat ihn in einen Weltraum-Anzug gesteckt? Warum, fragt er sich, bin ich so schwerelos und kann so hoch hüpfen? Mario ist sehr verwirrt über seinen ersten Weltraum-Ausflug!

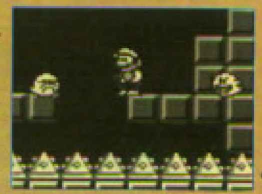


Mario als Astronaut verkleidet!

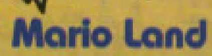


Kürbis Land

Im Kürbis Land werden Mario die unheimlichsten Gestalten begegnen. Nur mit viel Vorsicht und Geschick wird sich Mario gegen diese Schar Angreifer zur Wehr setzen können. Da hilft nur Daumendrücken!

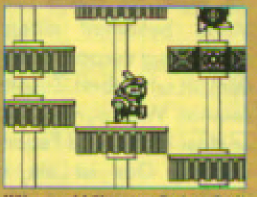


Geister greifen an!



Mario Land

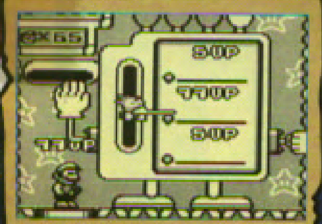
Mario muß sich in seiner eigenen, steingewordenen Abbildung von Stufe zu Stufe 4 Abschnitte nach oben kämpfen.



Höher und höher von Rad zu Rad!

Glücksspiel-Höhle

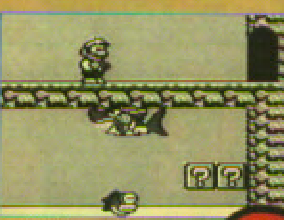
Hier kann Mario mit eingesammelten Münzen sein Glück wagen. Extraleben warten!



Mario im Glücksspiel-Fieber.

Koopa Felsen

Bei den Koopa Felsen wird Mario verschiedene Heimsuchungen besonderer Natur überleben müssen! Zur See, in einem U-Boot und in einem Wal muß er überleben. Hier muß Klempner Mario ohne Seemannspatent sein Glück versuchen!



Der Hai bewacht eifersüchtig ein Extraleben.





Mario verwandle Dich!



Hasi Mario

Da werden alle Hasen Augen machen und unruhig mit ihren langen Hinterbeinen scharren: Mario bekommt Hasenohren! Nun kann Mario hoppeln wie ein Hase – aber wie! Immer wenn er im Spiel eine Karotte findet und futtert, wachsen ihm die Hasenohren und er kann durch die Luft hoppeln, wenn man schnell hintereinander den A-Knopf drückt.



Mario sammelt fliegend Münzen ein.

Space-Mario

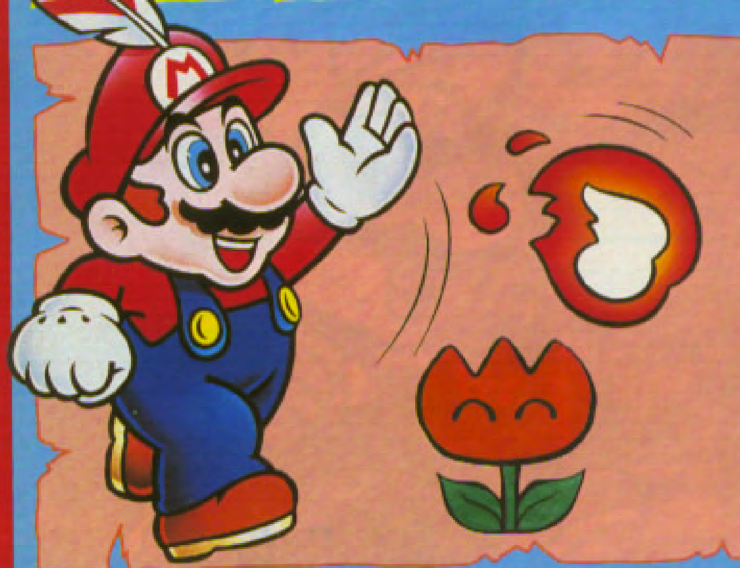
Da wird die NASA staunen! Mario bekommt einen Weltraumanzug verpaßt und kann in der Luft schweben. Zusätzlich zu seinem Weltraumanzug kann er Hasi-Mario und Feuer-Mario werden. Das ist ein riesiger Spaß, der erfahrene Weltraum-Piloten verlangt. Aber mit der Zeit bekommt man die ungewöhnliche Steuerung in den Griff.



Mario schwebt im Weltraum!







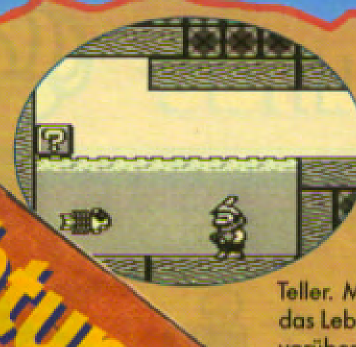
Feuer-Mario

Was hat eine Feder am Hut und spuckt Feuer? Feuer-Mario ist wieder da! Wie in allen Super Mario Abenteuern, kann Mario in Super Mario Land 2 zwei Flammen hintereinander spucken. So kann man den Gegnern ganz schön einheizen. Das macht Mario riesig Spaß, und er ist so richtig Feuer und Flamme.



Mario brennt denn Angreifern eins über!





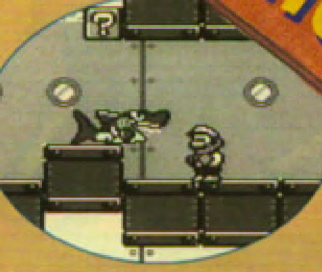
Der Knochen-Fisch

Der unverwundbare Knochen-Fisch. Einem Feinschmecker sprang er einst vom Teller. Man sieht ihm an, daß das Leben nicht spurlos an ihm vorüber ging.



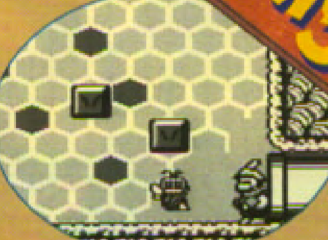
Der einäugige Kobold

Obwohl er nur ein Auge hat, entgeht ihm nichts. Wenn man sich ihm nähert, geht er mächtig auf einen los!



Der Hai

Er schwimmt unverwundbar von links nach rechts und umgekehrt. Ein langweiliger Geselle.



Die Honig-Biene

Die Honig-Biene lebt (na, so was) in Bienen-Waben. Wenn sie nicht gerade Honig produziert, ist sie hinter Mario her. Achtung: ein Giftstachel!

Flug-Goomba

Mit zwei großen Sprüngen auf ihren Kopf kann man sie stoppen.

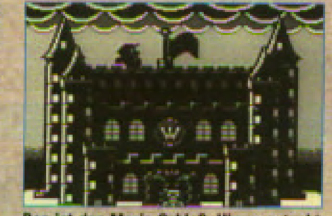


Das Kanonen-Schwein

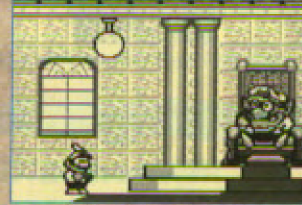
Es verschlang einst gierig eine Kanone und hat seitdem Schluckauf. Die Kugel fliegt geradeaus und schräg.

Wario!

Wario, der Oberschurke, wacht mit sechs Schlüssel-Münzen über Mario Land. Findet die sechs Münzen und stellt Euch Wario.

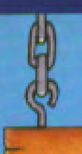


Das ist das Mario Schloß. Hier versteckt sich Wario.



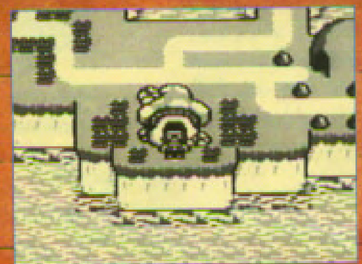
Der aufgeblasene Wario: laßt ihn nicht gehen!



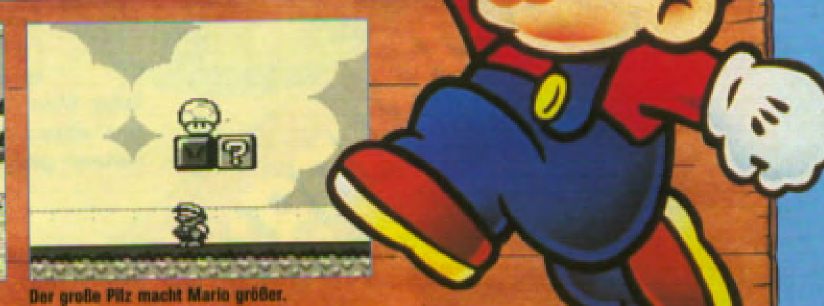


Eine Trainings-Runde

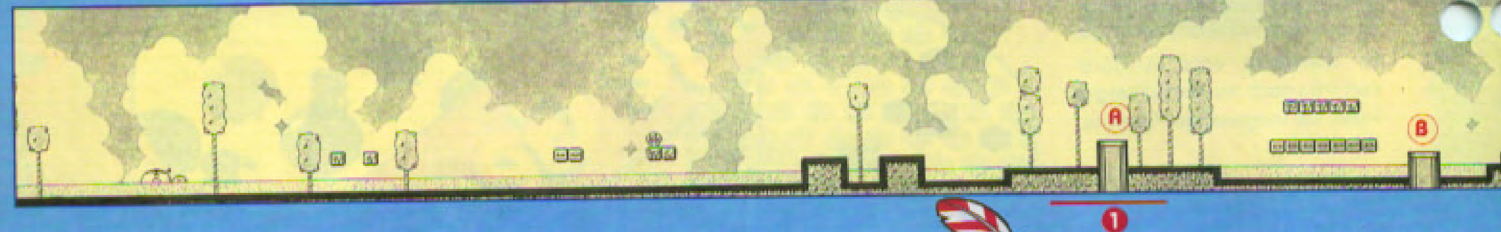
Die erste Stufe von Super Mario Land 2 ist sehr einfach und eignet sich gut, sich mit den verschiedenen Extras anzufreunden. Eine echte Trainings-Runde!

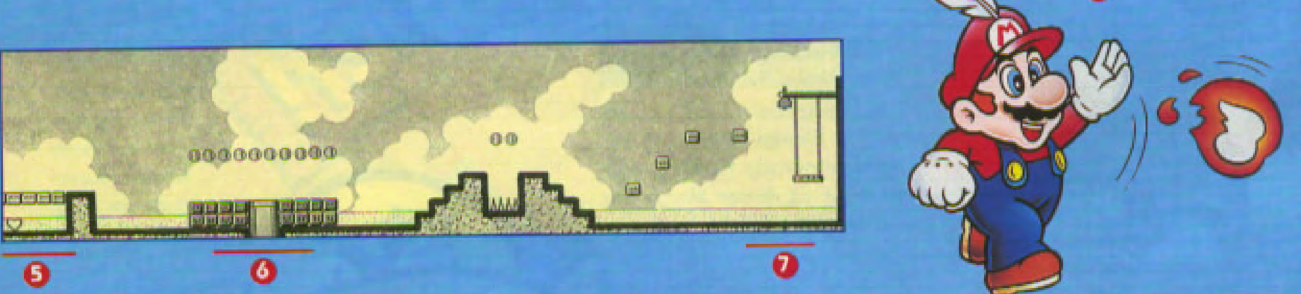


Hier beginnt das Abenteuer.



Der große Pilz macht Mario größer.





3 Die mittlere Glocke

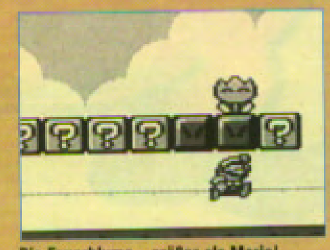
In der Mitte jeder Stufe erscheint eine kleine Speicher-Glocke, die man läuten sollte, indem Mario an sie hüpft. Wenn man nun nach der Glocke sein Leben verlieren sollte, fängt man mit dem nächsten Leben ab dieser Glocke an.



So einfach kann Mario seinen Spielstand speichern.

4 Feuer Mario

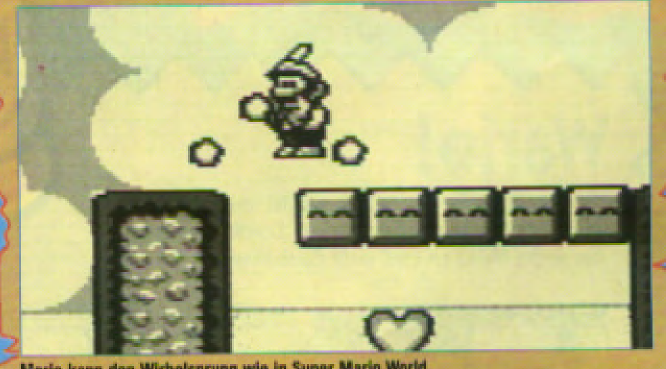
Feuer Mario ist ein richtiger Hitzkopf. Ihm dürfen keine Angreifer zu nahe kommen. Wenn er so richtig in Fahrt ist, fetzt er feuerspuckend durch die Gegend. Da kann ihn kaum etwas aufhalten. Rennen und den B-Knopf drücken.



Die Feuerblume – größer als Mario!

5 Der Wirbelsprung

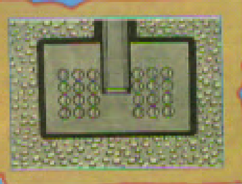
Das Steuerkreuz nach unten drücken und Mario wirbelt!



Mario kann den Wirbelsprung wie in Super Mario World.

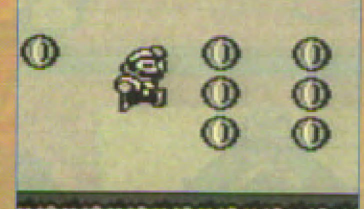
6 Münzen satt!

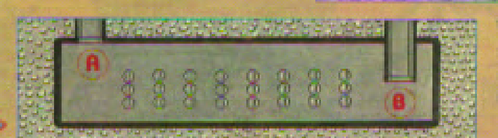
Mit eingesammelten Münzen kann man in der Glücksspiel-Höhle sein Glück wagen und vieles gewinnen.



1 Hereinspaziert: Die Münzen-Höhle!

Der Weg von A nach B ist sicherer. Es warten dort keine Gegner. Einfach auf die Röhre springen und das Steuerkreuz nach unten drücken. Schon geht's abwärts – was eine Klempner-Freude!

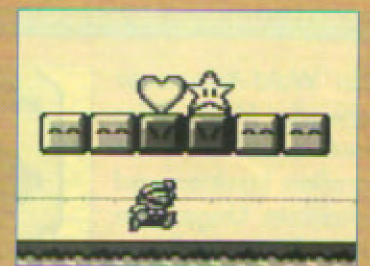




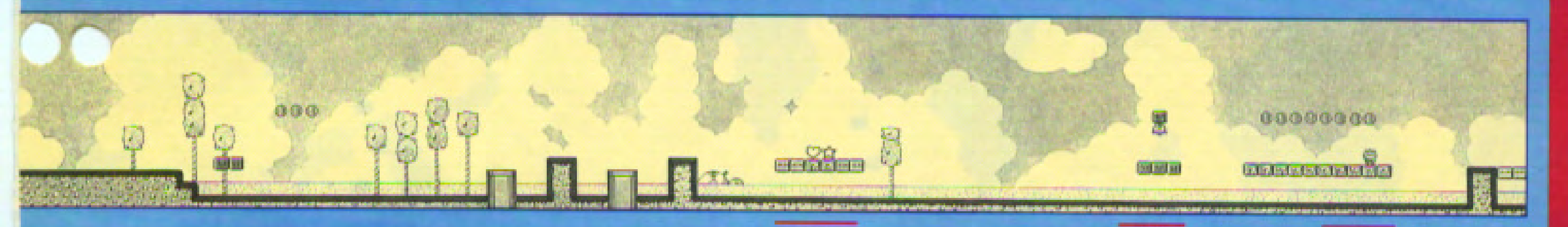
Vergeßt Eure Münzen nicht. Sie warten nur darauf, eingesammelt zu werden.

2 Herzen und Sterne

Diese beide Blöcke verstecken zwei Extras, die in dem gesamten Spiel ab und zu auftauchen und von großer Nützlichkeit sind. Zum einen der 1-UP-Pilz; er schenkt ein Extraleben. Zum anderen ein Stern, der für 15 Sekunden unverwundbar macht.

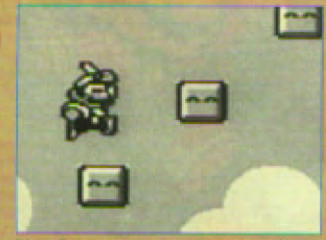


Schnappt Euch die Extras, es lohnt sich für Mario!

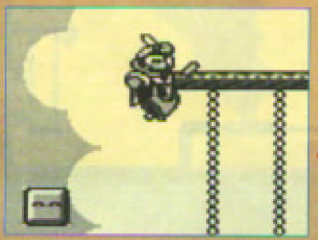


7 Springt und läutet die Glocke!

Läutet am Ende der Stufe eine Glocke und ihr werdet mit einem Bonus-Spiel belohnt! In jedem Level gibt es solch eine Glocke am Ende einer Spielstufe. Mit etwas Übung und Geschick, kann man jede Glocke erreichen. Die Weltraum Zone ist nur über die Glocke am Ende der Hippo Zone zu erreichen.



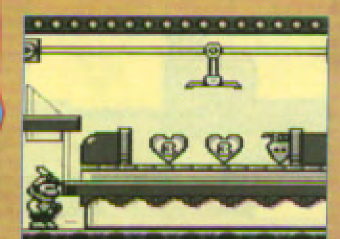
Diese Treppensteine nicht zerstören!



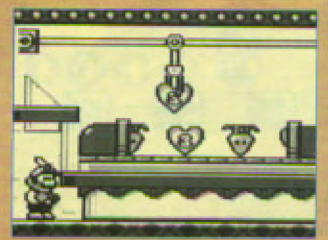
Die Treppe hoch und die Glocke läuten.

Bonus-Spiele

Steuert den Greifarm vorsichtig, um einen Bonus-Gegenstand zu erhalten. Denkt daran, daß der Greifarm langsam runterschwebt. Mit etwas Übung bekommt man immer, was man will.



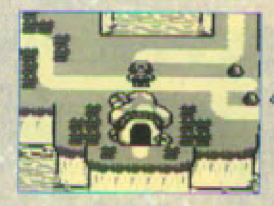
Nachdenken, wann der Steuerarm runterschweben soll!

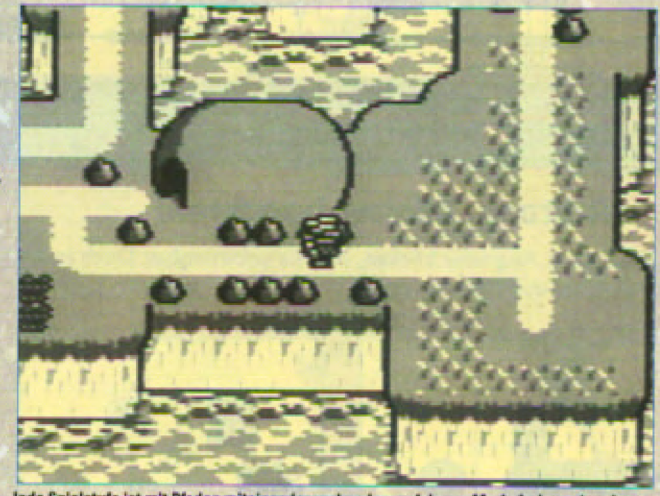


Wow! 3 Bonus-Leben extra!

Wähle eine Spielstufe

Nach der ersten „Trainingsstufe" zu Beginn des Spieles kann man sich frei auf einer Art Landkarte bewegen und eine von sechs möglichen Spielstufen auswählen. Nach Beendigung jeder Stufe bekommt man eine Münze.



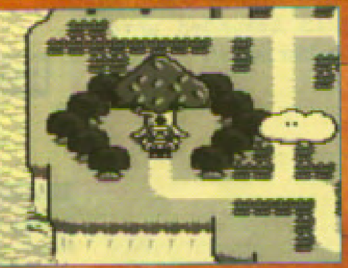


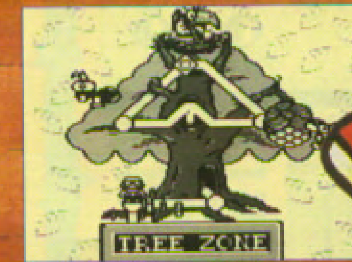
Jede Spielstufe ist mit Pfaden miteinander verbunden, auf denen Mario frei wandern kann.

Ab zur nächsten Stufe!

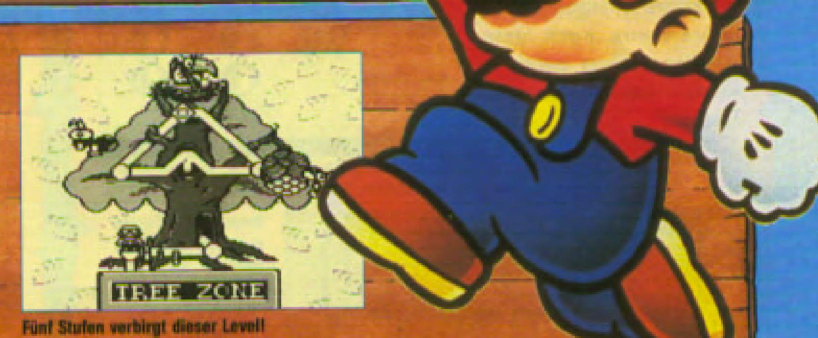
Die Wälder Zone

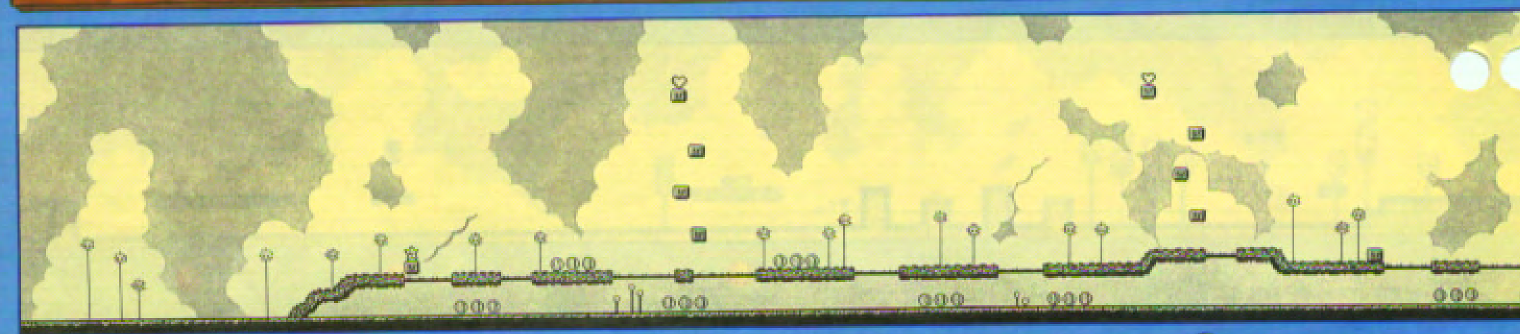
Ein Wald-Abenteuer erwartet Mario. Hier muß er sich mit übergroßen Insekten und anderem Ungeziefer rumschlagen. Diese erste Zone eignet sich jedoch gut zum Sammeln von Münzen.


Mario steht vor der Wälder Zone.

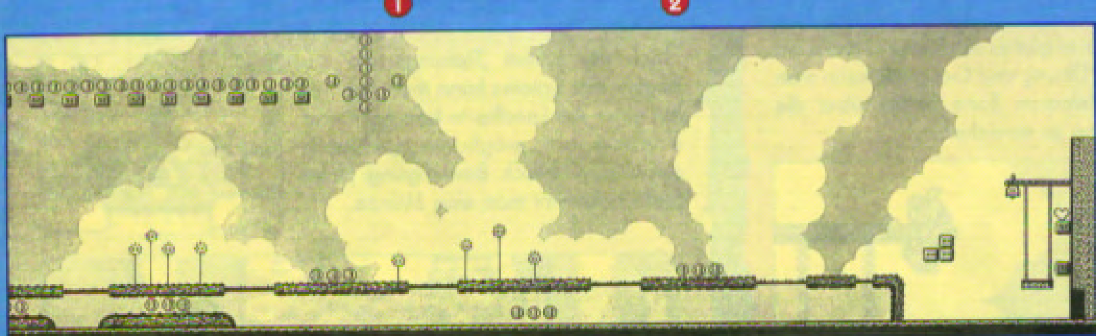


Fünf Stufen verbirgt dieser Level!





1 2 3

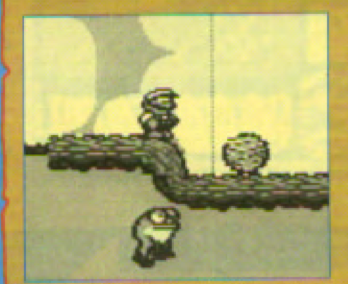


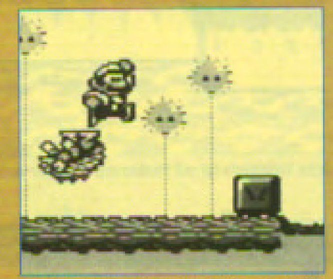


4

3 Achtung, Blinker beachten!

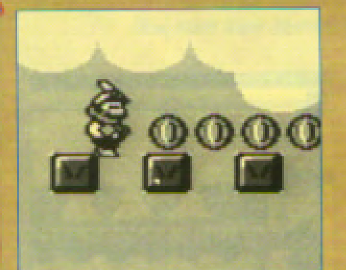
Wenn diese Angreifer blinken, sind sie unbesiegbar. Doch jedes Blinken hat auch mal ein Ende!

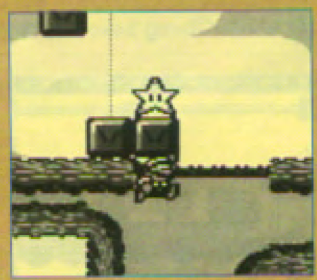

Jetzt ist der blinkende Spikey unverwundbar.


Springt auf ihn, wenn das Blinken aufhört!

4 Drunter oder Drüber?

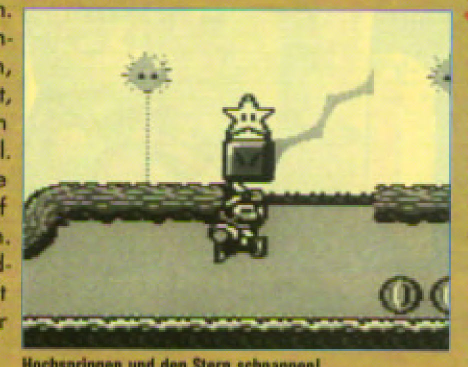
Hier gibt es zwei Wege zur Auswahl: entweder obendrüber oder untendrunter. Jede Möglichkeit hat so ihre Tücken.


Mario kann diesen Weg gehen, wenn er den B-Knopf drückt.


Wer den Stern findet, ist für einige Zeit unverwundbar!

1 Ein versteckter Stern

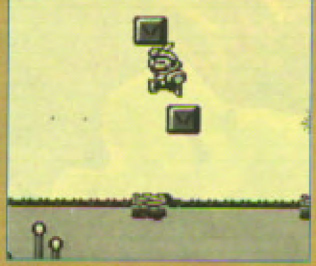
An dieser Stelle ist ein Stern verborgen. Man kann den Sternblock nicht sehen, da er erst erscheint, wenn man durch ihn durch springen will. Also: diese Stelle muß man sich auf jeden Fall merken. Mit dem Unverwundbarkeits-Stern lebt es sich als Klempner besser.



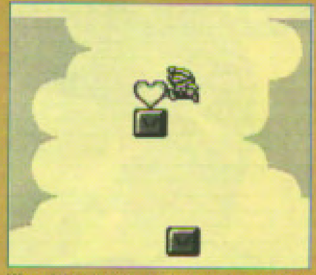
Hochspringen und den Stern schnappen!

2 Versteckte Fußwege

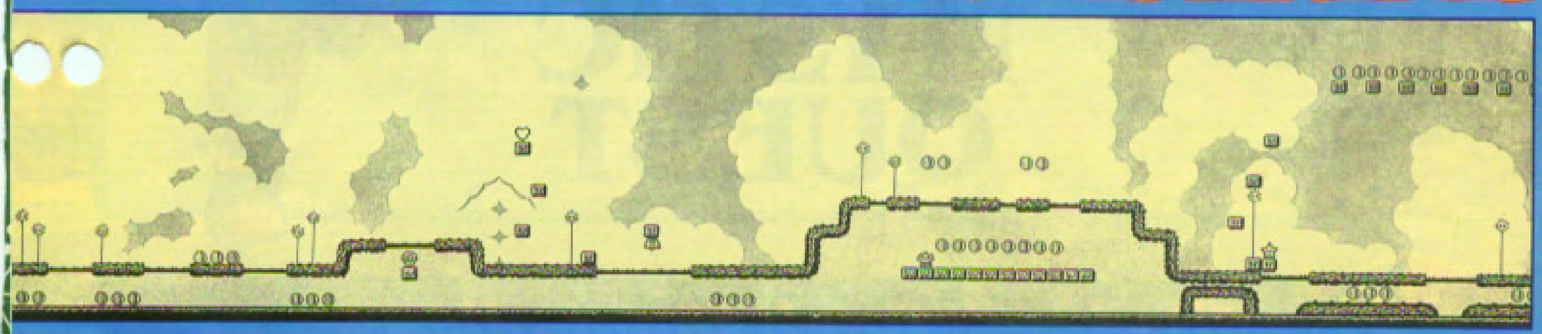
An dieser Stelle sind Treppen-Steine in der Luft verborgen, die zu einem 1-UP Herzen führen. Am besten stellt man sich immer auf die rechte oder linke Kante eines Steines und springt probeweise in die Höhe. Dann eine Stufe hoch und weiter.



Springe hier in die Luft und ein Stein erscheint.



Was nicht alles in der Luft verborgen ist!



4

Sammelt alle 6 Münzen.

Okay Leute! Helft mir, die sechs Münzen zu sammeln, und wir können gemeinsam das Schloß betreten und diesem üblen Wario eins überbraten! Bis bald – euer Mario in neuer, alter Frische!

MYSTIC QUEST

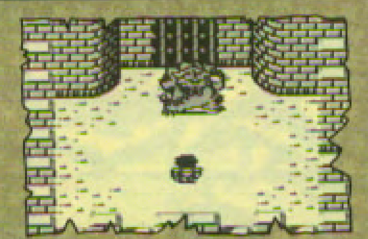


Mit einem Duell fängt alles an

Dark Lord, ein grausamer Herrscher, hat die tapfersten Ritter seines Reiches als Gladiatoren verpflichtet. Nur zum Vergnügen des Lords setzen sie in gefährlichen Zweikämpfen tagtäglich ihr Leben aufs Spiel. Nur ein Gedanke beseelt die tapferen Kämpfer: „Eines Tages wird einer von uns Dark Lord das Handwerk legen – ein für allemal!" PN

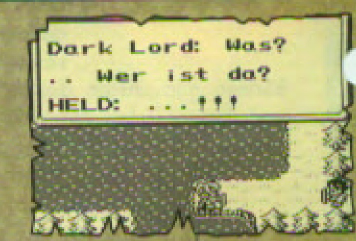
Die traurige Wahrheit

Nachdem Ihr das Monster besiegt habt, kehrt Ihr zurück in die Katakomben. Dort liegt einer Eurer Mitstreiter verwundet am Boden. Er erzählt Euch eine rätselhafte Geschichte. Er bittet Euch, nach den Gemma Rittern und dem Mana Baum zu suchen.



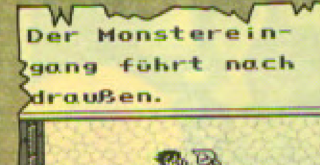
Die Kraft des Mana-Baums

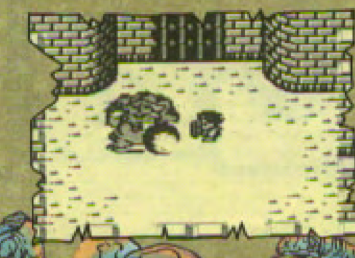
Durch Zufall könnt Ihr eine Unterhaltung zwischen Dark Lord und Julius belauschen. Dabei erfahrt Ihr einiges über das Geheimnis des sagenhaften Mana-Baums. Doch ehe Ihr Euch zurückziehen könnt, entdeckt Euch der mächtige Herrscher des Bösen!

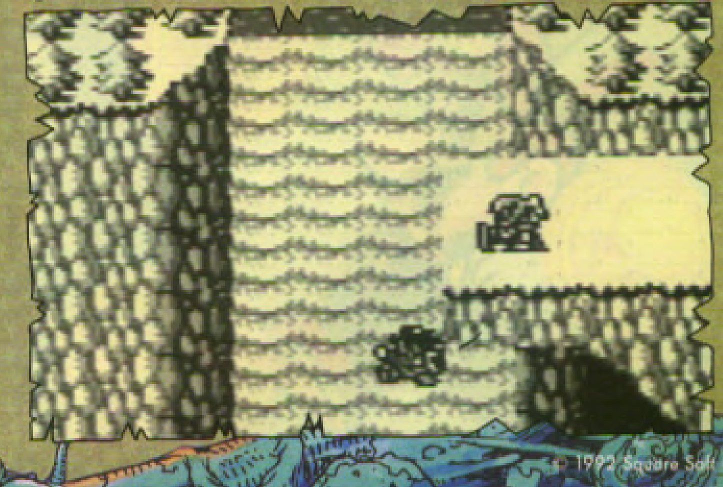


Nur ein Weg heraus

Noch einmal müßt Ihr Euch in den Käfig des Monsters begeben und es bezwingen, denn nur so könnt Ihr aus der Burg herauskommen. Es gibt nur diesen Weg!









Die Suche nach Bogard und Cibba

Am Fuße des Wasserfalls beginnt Euer Abenteuer. Während Ihr Eure Umgebung erkundet, betretet Ihr das Dorf Topple. Nicht nur Informationen können Euch die Bewohner geben, sondern auch manch hilfreichen Gegenstand. Außerdem rettet Ihr ein junges Mädchen, das Ihr unbedingt zu Bogard und in Sicherheit bringen sollt. Doch wo ist dieser Bogard?

Bogards Haus
Höhle
Krämerladen
Höhle im Sumpf
Start
Mädchen
Topple
Bei Ketts
Echsennest

1 Ein böses Erwachen

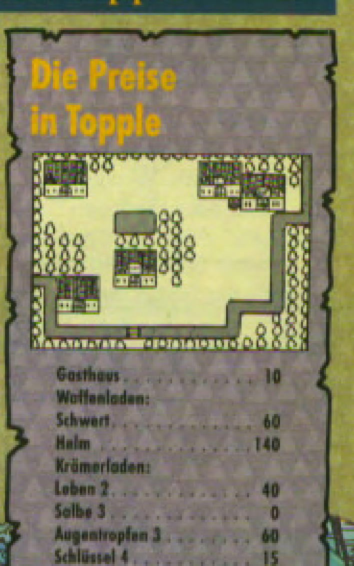
Nachdem Euch Dark Lord den Wasserfall heruntergeschubst hat, seid Ihr noch etwas benommen. Doch das geht schnell vorbei und Ihr müßt erkennen, daß es keinen Weg zurück gibt!

HELD: ...AUTSCH!
Wo bin ich? Wie kam ich hierher?

2 Der Weg nach Topple

Schlagt Euch zunächst bis nach Topple durch. Hier könnt Ihr nicht nur eine ruhige und erholsame Nacht verbringen, sondern auch Gegenstände einkaufen und mit den Leuten reden. So mancher kann Euch wertvolle Informationen geben, die Ihr nur richtig deuten müßt, damit sie Euch weiterhelfen!

Hallo! Willkommen in Topple!



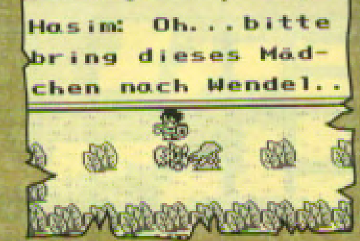
Die Preise in Topple

Gasthaus	10
Waffenladen:	
Schwert	60
Helm	140
Krämerladen:	
Leben 2	40
Salbe 3	0
Augentropfen 3	60
Schlüssel 4	15

3 Rette das Mädchen



Im Wald nahe Topple trefft Ihr auf einen Jungen und ein Mädchen, die von Monstern angegriffen werden. Stürzt Euch in den Kampf und helft den beiden. Für den Jungen kommt Eure Hilfe allerdings zu spät. Er bittet Euch aber, seine Schwester zu beschützen.



4 Bei Bogard

Zunächst weigert sich der kauzige alte Mann, mit Euch zu reden, aber er ändert seine Meinung recht schnell, nachdem er das Mädchen in Eurer Begleitung entdeckt.



5 Die Höhle im Osten

Bogard gibt Euch den Rat, durch die Höhle im Osten zu gehen, wenn Ihr nach Wendel wollt. Zum Glück hat er Euch den Pickel geschenkt, denn mit ihm könnt Ihr störende Steine zertrümmern.

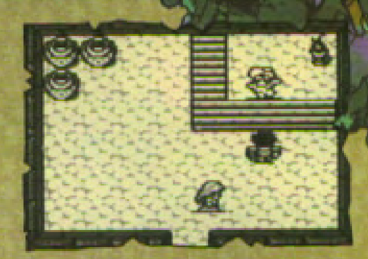




6 Einkaufsmöglichkeit

Nachdem Ihr durch die Höhle durch seid, bietet sich Euch in einem wohlsortierten Laden eine gute Einkaufsmöglichkeit. Und das zu annehmbaren Preisen!

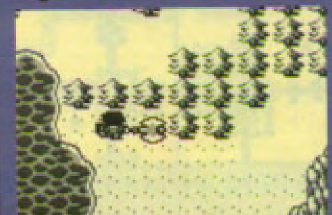
Streitaxt	150	Salbe 3	30
Leben 2	30	Schlüssel 4	15
Augentropfen 3	60	Pickel	60



Die Streitaxt

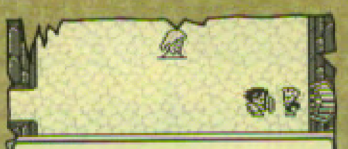
Sie ist eine der nützlichsten Waffen in diesem Abenteuer. Damit lassen sich nicht nur Bäume fällen, sondern auch Gegner aus dem Weg räumen. Und wenn die Angriffsanzeige voll ist, läßt sich die Streitaxt sogar werfen!

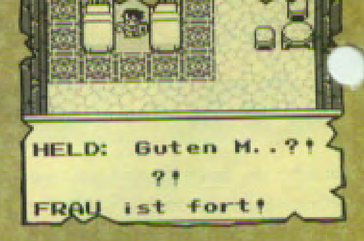




7 Die Geheimnisse bei Ketts

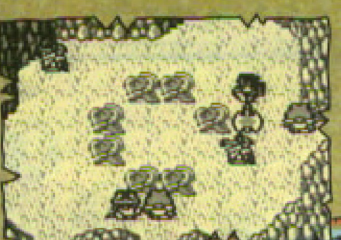
In diesem Gasthaus könnt Ihr den Lebenszauber erhalten. Nach einer unruhigen Nacht kommt das erschreckende Erwachen: Eure Begleiterin ist spurlos verschwunden.

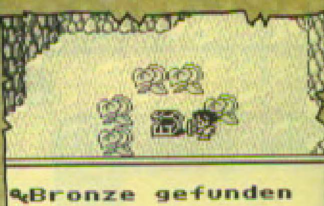




8 Der Schlüssel

Um Eure Freundin zu befreien, braucht Ihr den Spiegel. Den bekommt Ihr aber nur, wenn Ihr den richtigen Schlüssel habt und der wird schwer bewacht von angriffslustigen Echsen.





Die Höhle im Sumpf

Eingang

Eisen Schild

Hydra

Sichel

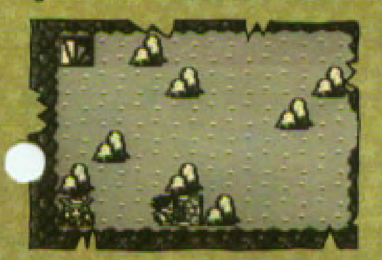
Symbole

- Verschlossene Tür. Schlüssel besorgen.
- Zertrümmert die Wand mit dem Pickel.

9 Im Innern der Höhle

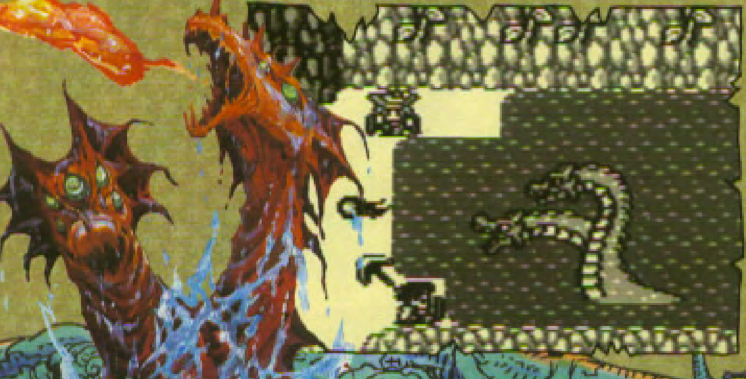
Mit dem Bronze Schlüssel könnt Ihr die Tür zu diesem unheimlichen Ort öffnen. Kaum drin, drängt ein merkwürdiger Mann Euch seine Hilfe auf. Klopft an jede Wand, denn dahinter könnten sich Geheimgänge verbergen. Nur Mut!





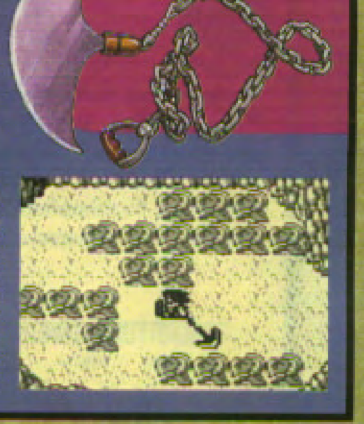
Kampf mit der Hydra!

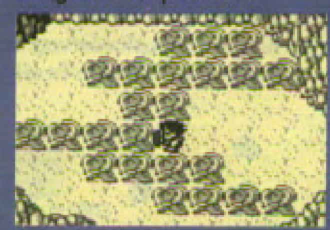
Dieses zweiköpfige Wassermonster greift Ihr am besten mit der Axt an. Hoffentlich besitzt Ihr genug Lebenstrank, damit Ihr Eure Energie immer wieder auffrischen könnt.



Die Sichel

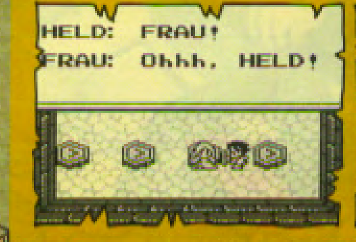
Ein ganz besonderes Werkzeug. Die scharfe Klinge ist an einer Kette festgemacht und Ihr könnt sie herumschwingen. So schafft Ihr Euch nicht nur Gegner vom Halse, sondern auch lästige Wasserpflanzen.

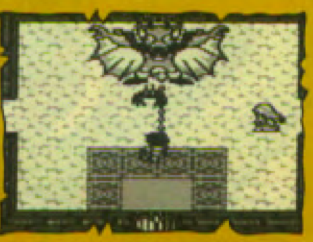




Noch ein weiter Weg liegt vor Euch!

Werdet Ihr ein echter Gemma Ritter? Könnt Ihr die Macht des Mana Baums beschützen? Und welche Herausforderungen werden Euch in diesem Abenteuer noch erwarten?





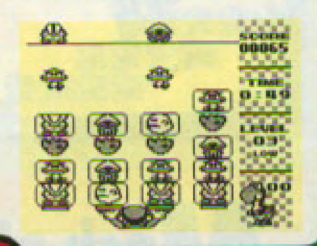


Erst auf dem NES und jetzt auf dem Game Boy: Mario übt sich als Jongleur. Kann er die Eierschalenhälften zusammensetzen, damit Yoshi, der freundliche Dinosaurier ausschlüpfen kann? PN

Ein heißer Job!

Mario jobt als Kellner in der Pizzeria. Aber statt Pizza und Pasta tummeln sich auf Marios Tabletts Gumbas, Buu Huus, Piranhapflanzen, Blubbers und ... Eierschalenhälften! Eure Aufgabe ist es nun, die Tabletts so schnell wie möglich von diesen Wesen zu befreien. Eine Riesen-Herausforderung für Tetris- und Dr. Mario-Fans!









Gut vorbereitet!

Ihr wählt nicht nur wie schnell Mario die Tabletts jongliert, sondern auch ob das mit oder ohne Musik passiert. Drei Musikstücke stehen zur Auswahl. Hört sie Euch erst einmal im Auswahlbildschirm an!







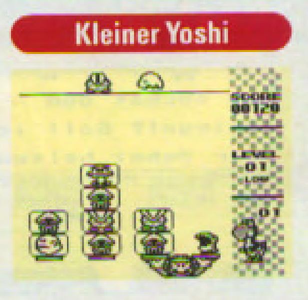




Die Yoshi-Parade

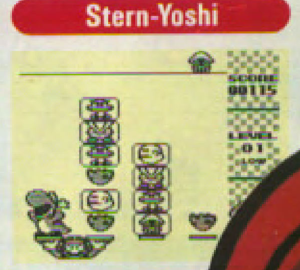
Yoshi ist ein Meister der Verwandlungskunst! In welcher Gestalt er aus dem Ei hüpft hängt ganz davon ab, wieviele Gegner Ihr zwischen den Eierhälften einklemmen konntet. Und je wundervoller der Yoshi, umso mehr Punkte werden auf Eurem Konto verbucht. Aber paßt auf, daß Ihr den Dino ausschlüpfen laßt bevor das Tablett überquillt!

Kleiner Yoshi



Flügel-Yoshi

Stern-Yoshi



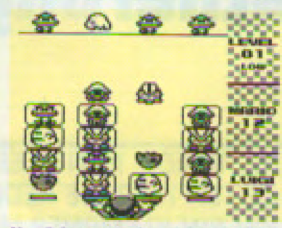




2 Wege zum Sieg

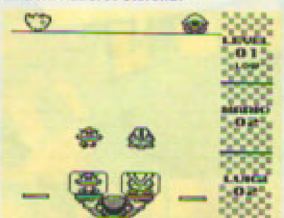
In diesem Spiel entscheiden Strategie, Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen. Die nachfolgenden zwei Möglichkeiten sind nur Vorschläge für den ersten Wettkampf gegen Luigi!

1 Könnt Ihr mehr als ein Paar Widerlinge von den Tabletts verschwinden lassen, dann bekommt der Gegner zusätzliche Viecher serviert. Ob die ihm in sein Konzept passen, ist anzuzweifeln.



Als nächstes werden gleich vier Widersacher auf dem gegnerischen Tablett landen. Äußerst störend!

2 Oder Ihr versucht, so schnell wie möglich Eure Tablette leer zu bekommen! Das bringt unter Umständen zwar nicht ganz so viel Punkte, aber die Runde habt Ihr dann für Euch entschieden.



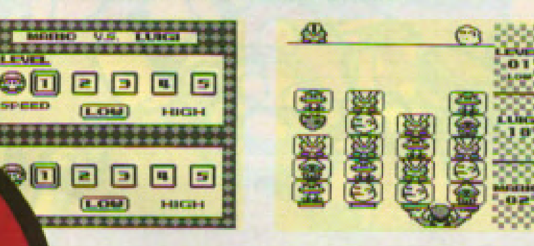
Noch diese zwei Paare und Ihr habt gewonnen! Das gibt ein Dino-Ei!

Hol Dir Hilfe !?

Wenn Mario es allein nicht schafft, muß er sich Luigi zu Hilfe holen. Aber was ist das? Luigi fordert seinen Bruder zu einem Jonglierwettbewerb heraus.

„Wahl der Waffen"

Wenn Mario und Luigi gegeneinander antreten, muß es fair zugehen. Deshalb kann jeder Spieler für sich das Level und die Geschwindigkeit wählen. So haben auch Neulinge im Yoshi-Brütgeschäft gegen absolute Profis eine Chance. Das ist fair!





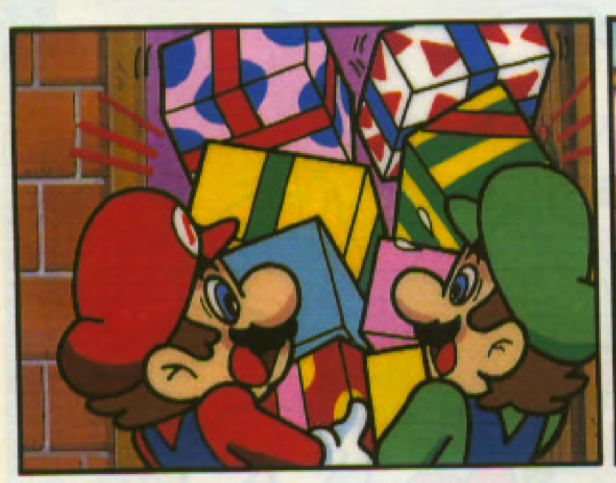
SUPER MARIO
Die Bescherung

WEIHNACHTEN NAHT. MARIO UND LUIGI BEGLEITEN TOADSTOOL, DIE NOCH EINIGE KLEINIGKEITEN BESORGEN WOLLTE.

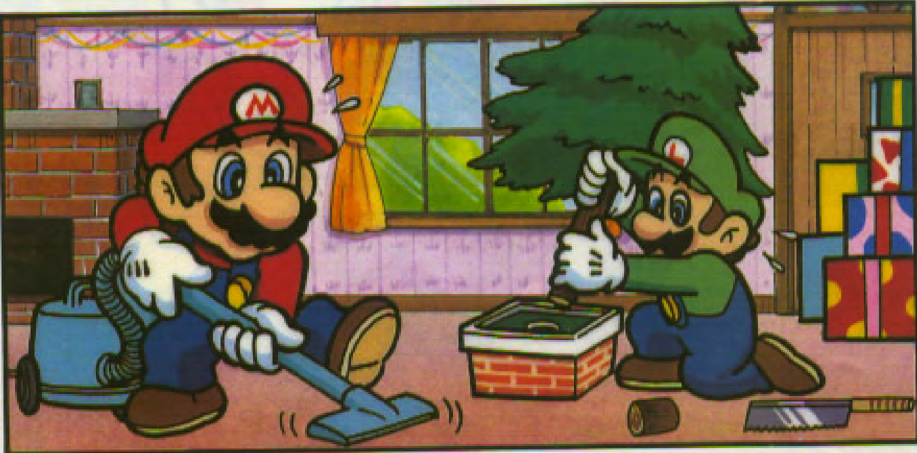












NACH GETANER ARBEIT FÄLLT MARIO VÖLLIG ERSCHÖPFT IN DEN SESSEL.




DIE PARTY IST DER HIT. ALLE SIND GEKOMMEN UND AMÜSIEREN SICH PRÄCHTIG.


BIN GLEICH WIEDER DA! ICH MUSS NOCH 'WAS ERLEDIGEN.
WAS HAST DU VOR, BRUDER-HERZ?

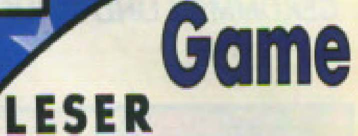

Klingel
LASS MICH, DU DUMMER DINO! ICH SCHAFF' DAS AUCH ALLEIN!


MOIN, MOIN, KINDERCHEN! VON DRAUSS' VOM WALDE KOMM' ICH HER. KEINE PARTY OHNE WEIHNACHTS-KLAUS. NICH' WAHR NICH'?
DER WEIH-NACHTS-MANN!?!
UIUIUI!!




MARIO KOMMT AUCH AUF DIE BLÖDSTEN IDEEN!
BADEMANTEL UND WATTEBART! OB DEIN BRUDER GLAUBT, WIR ERKENNEN IHN NICHT? LÄCHER-LICH, WER GLAUBT DENN NOCH AN DEN WEIHNACHTSMANN!

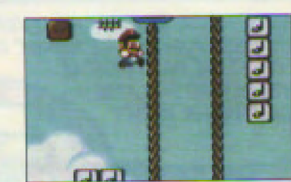

NA, KINDER, DANN WOLLEN WIR MAL SEHEN. WART IHR AUCH ALLE ARTIG? HO, HO, HO! MIT WEM WOLLEN WIR ANFANGEN?
HEY, LEUTE! WAS GUCKT IHR DENN SO? HAB' ICH 'WAS VERPASST?
ENDE

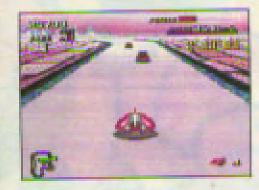


Super Nintendo

PROFIS

1 Super Mario World



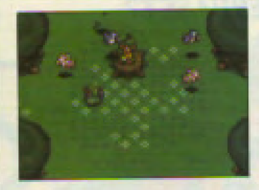


2 F-Zero

3 Street Fighter II



4 The Legend of Zelda – A Link to the Past



5 Mario Paint

6 Super Soccer



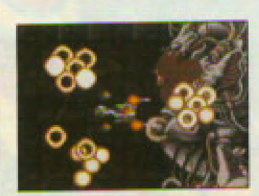


7 Super R-Type



8 Sim City

9 Super Ghouls'n Ghosts



10 Pilot Wings

Game

LESER



1 Super Mario Land

2 Mega Man

3 Gargoyles's Quest

4 F-1 Race

5 Tetris

6 Duck Tales

7 Blades of Steel

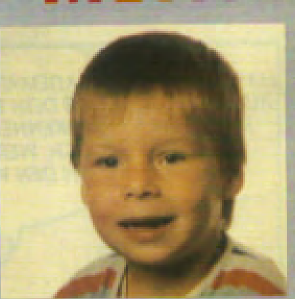
8 Super R.C. Pro Am

9 Tennis

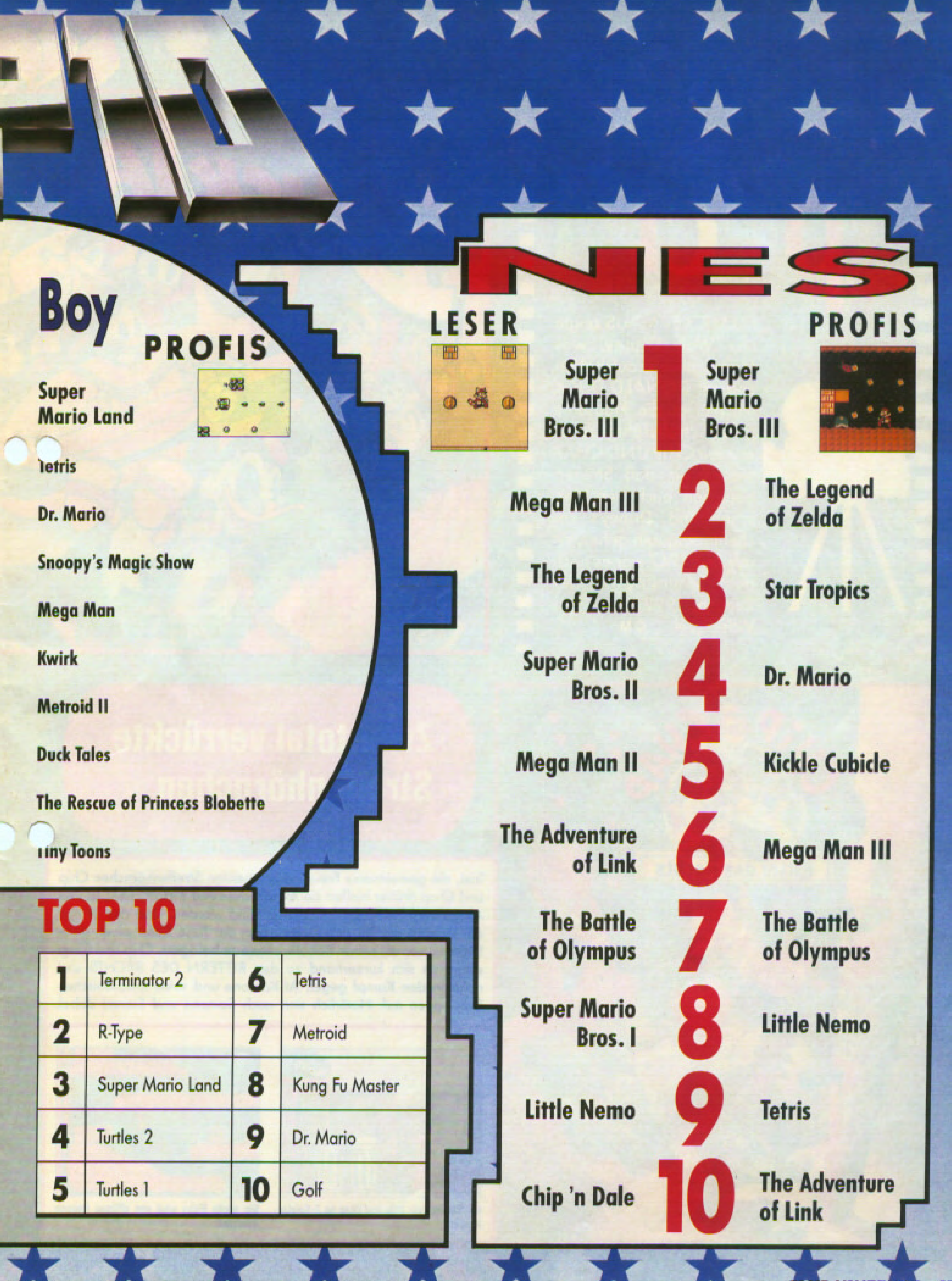
10 Metroid II

MEINE

Manfred de Voß



Sein Brief an den Club Nintendo ließ die Hobbies des 10jährigen schon erahnen: Malen (Zwei tolle Bilder hatte Manfred gleich mitgeschickt!), lesen (auf jeden Fall das Club-Magazin besonders gründlich!) und einen Game Boy. Das Game Boy-Lieblingsspiel von Manfred aus Krummhörn ist zur Zeit Terminator 2, wenn er auch noch ein paar Probleme in Level 5 und 6 hat. Aber da konnten ihm die Spieleprofis von Nintendo mit ein paar guten Tips schnell aus der Klemme helfen.



Boy

PROFIS

1. Super Mario Land
2. Tetris
3. Dr. Mario
4. Snoopy's Magic Show
5. Mega Man
6. Kwirk
7. Metroid II
8. Duck Tales
9. The Rescue of Princess Blobette
10. Tiny Toons

TOP 10

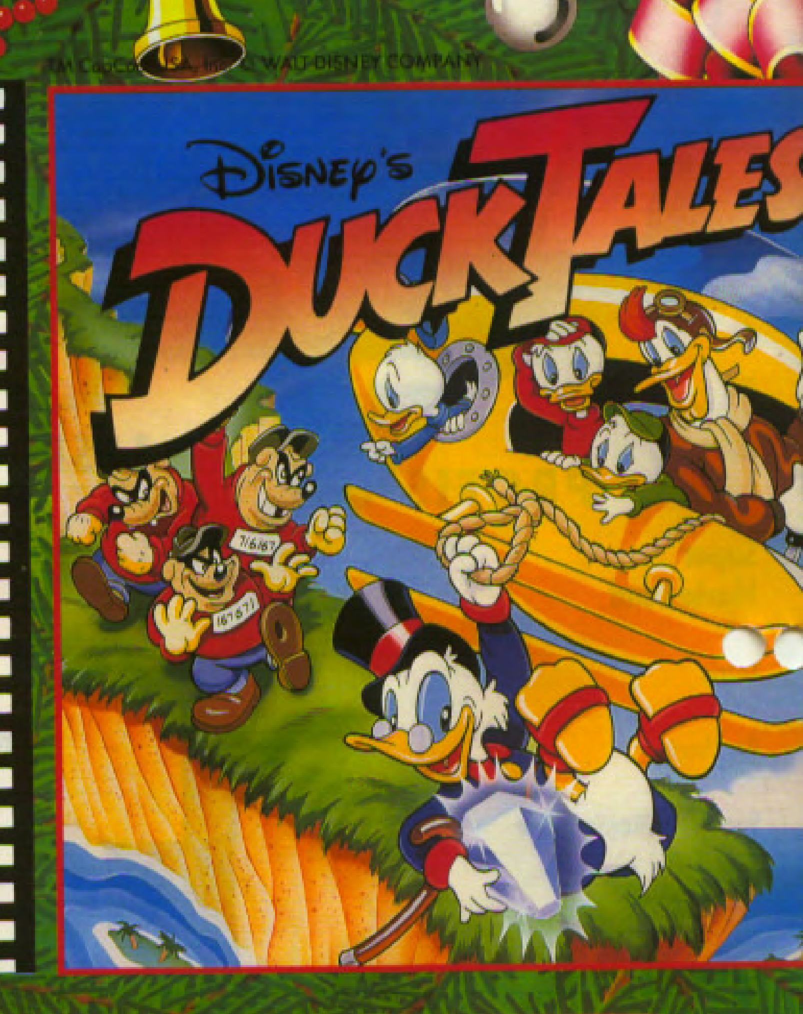
1	Terminator 2	6	Tetris
2	R-Type	7	Metroid
3	Super Mario Land	8	Kung Fu Master
4	Turtles 2	9	Dr. Mario
5	Turtles 1	10	Golf

NES

LESER		PROFIS
Super Mario Bros. III	1	Super Mario Bros. III
Mega Man III	2	The Legend of Zelda
The Legend of Zelda	3	Star Tropics
Super Mario Bros. II	4	Dr. Mario
Mega Man II	5	Kickle Cubicle
The Adventure of Link	6	Mega Man III
The Battle of Olympus	7	The Battle of Olympus
Super Mario Bros. I	8	Little Nemo
Little Nemo	9	Tetris
Chip 'n Dale	10	The Adventure of Link

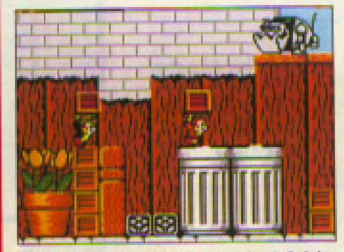
Disney Special

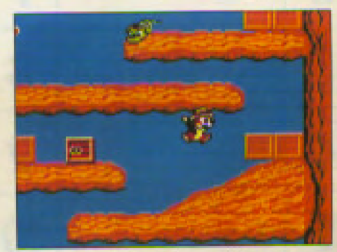
Mit MICKEY MAUS zeigte uns Walt Disney, was Mäuse alles drauf haben, und mit DONALD DUCK machte er die Hausente gesellschaftsfähig. Aber erst seit CHIP UND CHAP wissen wir, daß Streifenhörnchen auch nur Menschen sind. Disney's Zeichentrickfiguren gehen mit der Zeit. 1947 war es noch der Comicstrip in der Zeitung, 1992 ist es das Videospiel. CM

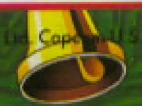


Zwei total verrückte Streifenhörnchen

Trixi, die gemeinsame Freundin der beiden Streifenhörnchen Chip und Chap (früher hießen sie A-Hörnchen und B-Hörnchen), ist von Al Katzone (einst Kater Karlo) entführt worden. Und das ist erst der Anfang der Terroraktionen, denn der fiese Kater plant, ganz Entenhausen mit seiner Roboterarmee zu belagern. Chip und Chap ernennen sich kurzerhand zu den RITTERN DES RECHTS und nehmen den Kampf gegen Al Katzone und seine mechanischen Bulldoggen auf. Natürlich sind auch Samson und Summi dabei.


Ein Riesenspaß! Chip und Chap im 2-Spieler-Modus.


Die große Eiche wird von giftigen Raupen bewohnt.



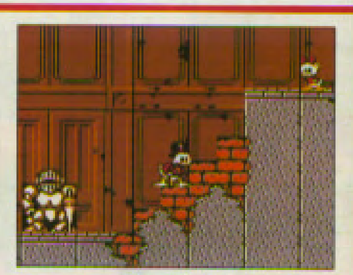


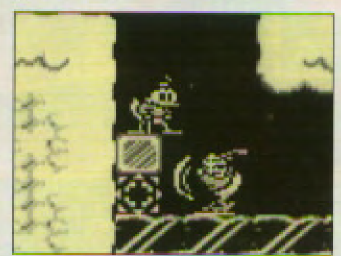
Mit Onkel Dagobert auf Schatzsuche rund um den Globus

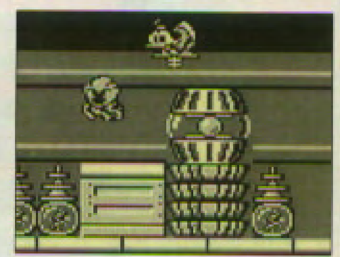
Was kommt noch besser, als REICH zu sein? Na klar, NOCH REICHER zu sein! – Und trotzdem hat sich Onkel Dagobert in einem schwachen Moment dazu hinreißen lassen, die gesamte Stadtbücherei zu kaufen. Nach wochenlangem Stöbern, ob sich dieser Kauf denn nun gelohnt hat, entdeckt die geizige Ente aus Entenhausen ein uraltes Buch, in dem sechs sagenhafte Schätze beschrieben werden. Fünf davon befinden sich auf der Erde und einer sogar auf dem Mond. Mit der ganzen Familie beginnt nun eine abenteuerliche Reise. Wollt Ihr Onkel Dagobert bei seiner Schatzsuche auf dem NES oder auf dem Game Boy begleiten..?







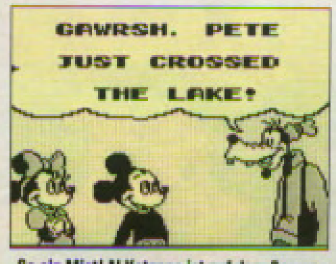




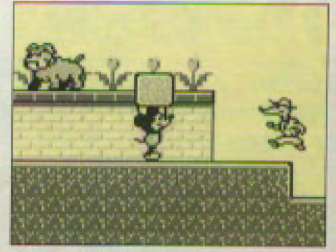
Mickey's Dangerous Chase

Wo ist Minnies Geburtstagsgeschenk?

Was ein Glück, daß „Langer Donnerstag" ist, denn fast hätte Mickey vergessen, daß Minnie heute Geburtstag hat. Ihre Party ist schon im Gange, als Mickey noch schnell in die Stadt rennt, um ein paar Kleinigkeiten für sie zu kaufen. Als er nach Hause kommt und das Geschenk auspacken will, stellt er fest, daß die Einkaufstüte leer ist. Al Katzone, kommt es ihm schlagartig in den Sinn! Mit seinem Freund Goofy macht er sich sofort auf die Suche nach dem gestohlenen Geschenk.



„So ein Mist! Al Katzone ist auf dem Seeweg geflüchtet."

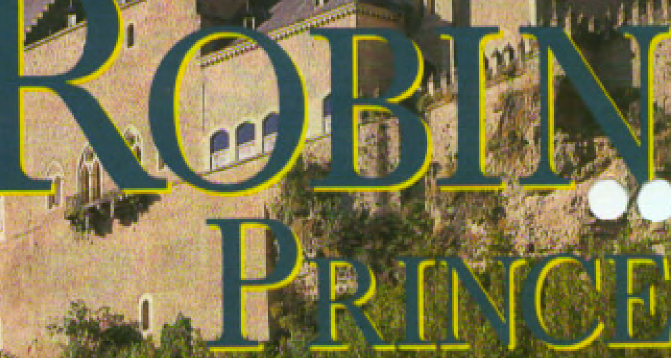


Gefährlich! Aber was tut man nicht alles für sein Mäuschen..?

Das Abenteuer wartet in Sherwood Forest

Nach dem sensationellen Filmerfolg von Robin Hood – Prince Of Thieves – nun das dazugehörige Spiel: Genauso farbenprächtig, aufwendig und actionbetont wie der Film, behandelt auch das Spiel die Legende von Robin Hood. Auch wenn einige Charaktere nicht genau denen im Film entsprechen, hält sich das Spiel sonst fast Szene für Szene an das Original-Drehbuch, was einen klaren und logischen Aufbau der Story zur Folge hat. Laßt Euch nach Sherwood Forest entführen und schließt Euch im Namen von König Löwenherz den Rebellen um Robin Hood an ... (MM)





AUF IN DEN KAMPF

Ihr habt Euch den Rebellen von Robin Hood angeschlossen und seid nun in den dunklen Wäldern des Sherwood Forest. Verschiedene Aufgaben erwarten Euch ... Um über Eure Aktionen immer einen guten Überblick zu haben, wird das Spielgeschehen aus verschiedenen Perspektiven gezeigt, abhängig von der jeweiligen Spielsituation. Im Standard Modus seht Ihr das Spielgeschehen aus der Draufsicht, bestreitet Ihr ein Duell, wird das Geschehen nahe herangeholt.



Der Standard-Modus

Die meisten Aktionen Eures Abenteuers werden aus der Vogelpersektive gezeigt. In diesem Modus könnt Ihr die Wälder durchqueren und die Gemächer der Burgen ergründen. Ihr könnt Leute befragen und nach Gegenständen suchen.



Der Kampf-Modus

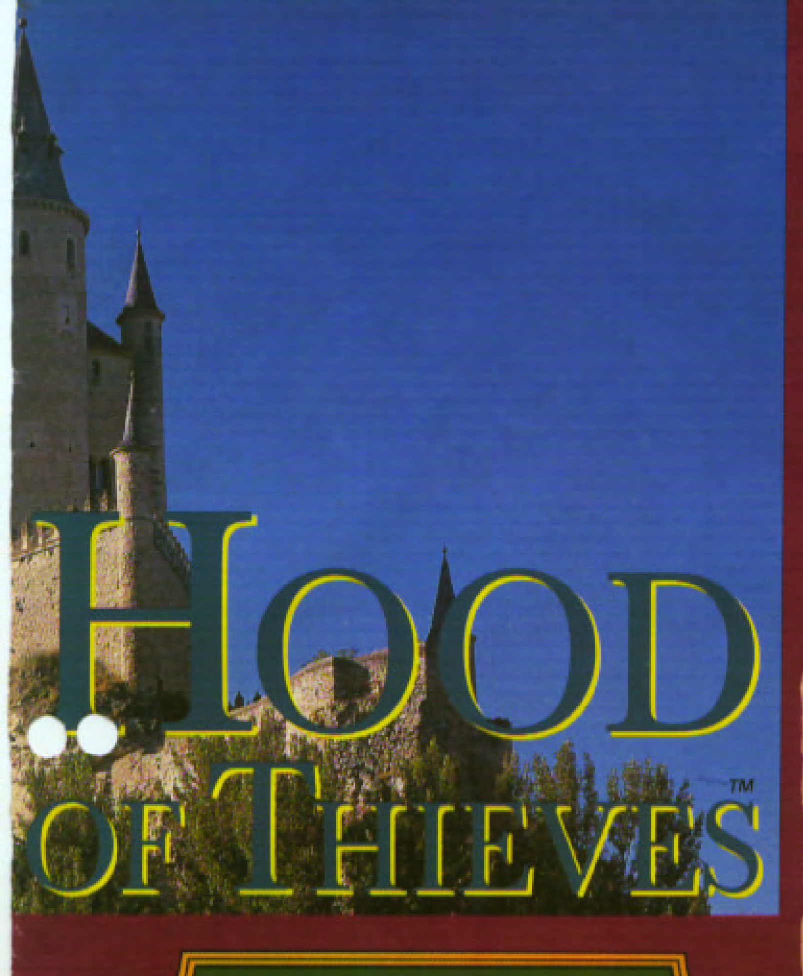
Schlachten oder Kämpfe zwischen Robin Hoods Bande und den Schergen des Sheriffs werden aus der Vogelperspektive gezeigt und geschlagen. Auf diese Weise könnt Ihr genau beobachten, mit wievielen Gegnern Ihr es zu tun habt und wie Ihr strategisch am besten angreift.





Der Duell-Modus

Kommt es zu einem Kampf Mann gegen Mann, wird das Geschehen aus der Nähe gezeigt. Aus dieser Perspektive heraus könnt Ihr genüßlich beobachten, wie Ihr Euren Gegner mit dem Schwert den Garaus macht. „Im Namen von Richard Löwenherz, stirb!"

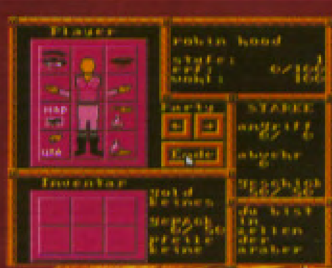


AKTIONEN AUSRÜSTUNGEN

Obwohl es sich bei Robin Hood – Prince Of Thieves – um ein Action Adventurespiel handelt, besitzt das Spiel dennoch auch Rollenspielelemente, die es Euch erlauben, mit Leuten zu sprechen und Gegenstände zu suchen, aufzunehmen und einzusetzen. Dazugewonnene Ausrüstungsgegenstände, wie das Kettenhemd oder der Druiden Dolch, können auf dem Status-Menü eingesehen werden. Dieser zeigt auch Euer derzeitiges Level, die Erfahrungspunkte und Euren Status an. Um Gegenstände einzusetzen, müßt Ihr einfach mit dem Pfeil wählen und mit dem A-Knopf bestätigen.



Mittels des Start-Knopfes läßt sich das Aktions Menü abrufen. Ihr habt die Wahl zwischen sechs verschiedenen Aktionen.



Entscheidet Ihr Euch für die Option „Player", erscheint das Status-Menü. Hier ist Euer derzeitiger Status angezeigt.

DIE GETREUEN UND DIE REBELLEN

Auf seiner Reise durch Sherwood Forest begegnet Robin den unterschiedlichsten Charakteren. Einige sind Freunde, andere entpuppen sich als Gegner. Um im Spiel weiterzukommen, solltet Ihr Euch mit allen Charakteren unterhalten – manche werden Euch hilfreiche Tips mit auf den Weg geben. Die unten aufgeführten Charaktere sind nur einige der Personen, denen Ihr im Spiel begegnen werdet.



Robin Hood

Ein unerbittlicher Streiter gegen alles Unrecht. Durch die Greueltaten des Sheriffs von Nottingham wurde er zum Rebell und widmet seitdem sein Leben dem Kampf für Gerechtigkeit.



Azeem, der Araber

Robin befreit Azeem aus den Arabischen Kerkern, woraufhin dieser sich Robins Bande anschließt. Er hat nur ein Ziel, er will den Kopf des Sheriffs rollen sehen. Wird er sein Ziel verwirklichen können?



Duncan

Einer der besten Freunde Robins. Die Schergen des Sheriffs folterten ihn und blendeten ihn schließlich mit glühenden Dolchen. Seitdem hat er Probleme mit dem Sehen.



Maid Marian

Robin und Marian waren schon als Kinder unzertrennlich. Doch als ihr Liebster verschwand, geriet die liebliche Jungfrau in die Gewalt des Sheriffs. Ein Grund mehr für Robin diesem entgegen zu treten.



Little John

Er wurde wegen angeblich mehrfachen Mordes geächtet und wird seitdem von den Schergen des Sheriffs gejagt. Robin nahm ihn in seine Bande auf. Ein treuer Freund.



Guy Of Gisborne

Ein übler Geselle. Er ist der Cousin des Sheriffs und einer seiner treusten Gefolgsleute. Er machte bisher in allen Robin Hood-Verfilmungen vergeblich Jagd auf unseren Helden.

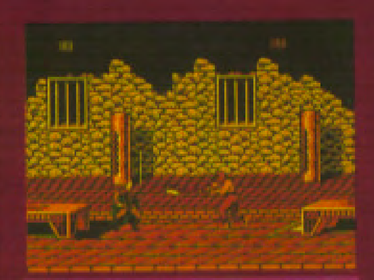
Die Sage von Robin Hood

England befindet sich in Aufruhr. Richard Löwenherz, der König von England, befindet sich auf einem Kreuzzug und Robin Hood, einer der treuesten Gefolgsleute von Löwenherz, ist mit einigen Freunden gefangen in den Arabischen Kerkern. Ihr müßt versuchen Robin zu befreien, um dann mit ihm England aus den Klauen des üblen Sheriffs zu befreien.

DIE ARABISCHEN KERKER

Befreit Robin aus dem Verlies der Verwesung

Robin schaut sich im Kerker um, dummerweise hat eine der Wachen ihr Schwert unbedacht in Robins Nähe stehen lassen. Während sich die Wache mit lustigen Spielchen vergnügt, hat Robin genug Zeit, sich das Schwert zu greifen und die Wache unschädlich zu machen. Jetzt kann er seinen Freund Peter befreien und mit dem Schlüssel der Wache entkommen! Auf seinem Weg heraus aus dem Kerker bekommt Robin Hilfe von einem weiteren Gefangenen.



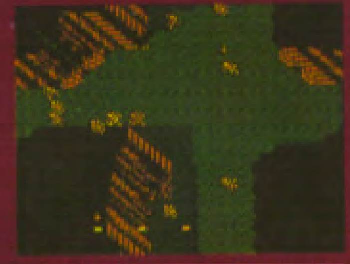
Im Kerker muß Robin Hood dem Wächter Manieren beibringen.



Nachdem der Wärter bezwungen ist, öffnet sich eine Geheimtür, die Robin in die Katakomben führt.

In den Katakomben

Durch die Katakomben führt Robins Weg in die Freiheit. Unglücklicherweise patrouillieren Unmengen von arabischen Wächtern durch die unterirdischen Gänge, die Robins Flucht bereits entdeckt haben. Nicht zuletzt deshalb eignet sich diese Stufe hervorragend zum Trainieren. Hat Robin die Wächter überwunden, gelangt er in die Freiheit.



Die Schlacht gegen die letzten arabischen Wächter wird aus der Vogelperspektive gezeigt.

BURG LOCKSLEY



An Hadrians Mauern

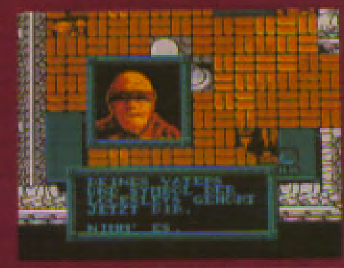
Nach einer langen und beschwerlichen Reise treffen Robin und seine Leute wieder in England ein. Mit Schaudern müssen sie feststellen, daß der psychopatische Sheriff von Locksley die Herrschaft an sich gerissen hat. Außerdem hält er Maid Marian gefangen.



Die Burg von Locksley



Robin erreicht die Burg Locksley, beziehungsweise das, was noch davon übrig ist. Die Burg, die für ihn alles bedeutete, die Burg, in der er seine Kindheit verbrachte. Zerstört. Zerstört von dem hinterhältigen Sheriff. Dennoch sollte sich Robin in der Ruine ein wenig noch nützlichen Gegenständen und Gefangenen umschauen, es lohnt sich.



Robin und seine Leute durchkämmen die Burg und finden das Medaillon, das Zeichen Locksleys.

DUBOIS MANOR

Das Herrschaftshaus der Dubois

In der Residenz Dubois trifft Robin die liebliche Maid Marian. Erinnerungen an vergangene Tage werden wach. Erinnerungen an unbeschwerte Tage zu zweit. Er übergibt ihr den Ring, den ihm der Bruder von Marian, Peter Dubois, kurz vor seinem Tod anvertraute und macht sich wieder auf den Weg, denn die Schergen des Sheriffs sind bereits auf seiner Spur. Um den Herrschaftssitz zu betreten, muß Robin das Medaillon derer von Locksley tragen. Dann kann er die Wachen passieren, ohne angegriffen zu werden. Trägt er das Amulett nicht, muß er sich mit den Gegnern kämpferisch auseinander setzen.



Robin muß das Medaillon von Locksley tragen, um die Wachen passieren zu können.



Robin gibt Marian den Ring und erhält das Kettenhemd und den Sattel, um nach Sherwood zu reiten.

IN DEN WÄLDERN VON SHERWOOD

Die Geheimnisse von Sherwood

In Sherwood Forest angelangt, sucht Robin mit seiner Bande zunächst nach Proviant, denn nur Nahrung und gelber Zaubertrank erneuern die Hit Points der Charaktere. Deshalb ist es sinnvoll, soviel Gegenstände aufzusammeln, wie die Bande tragen kann. Dann kann Robin mit seinen Gefährten beruhigt in die nächste Schlacht ziehen.



Die Wälder von Sherwood verbergen so manches Geheimnis. Eine ausgiebige Suche lohnt sich.

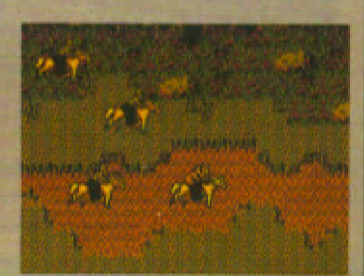


Reite um dein Leben, Robin!

Robins ungestümer Ritt nach Sherwood Forest wird in der Seiten-Perspektive gezeigt. Wenn ihm sein Leben lieb ist, sollte er versuchen, seine Verfolger abzuhängen. Also, rauf aufs Pferd und auf gar keinen Fall anhalten. Wird Robin von einem seiner Verfolger eingeholt, ist das Spiel zu Ende.

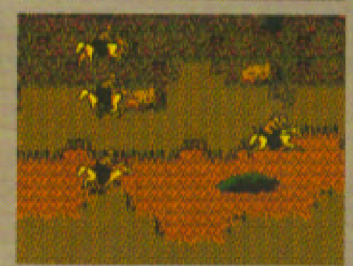


Vor der Residenz Dubois befinden sich die Pferde.



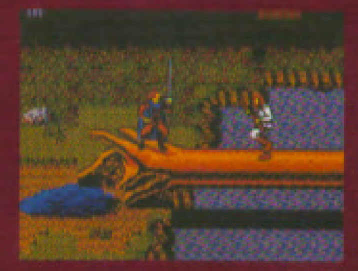


Sattelt das Pferd mit Hilfe des Status-Menüs.



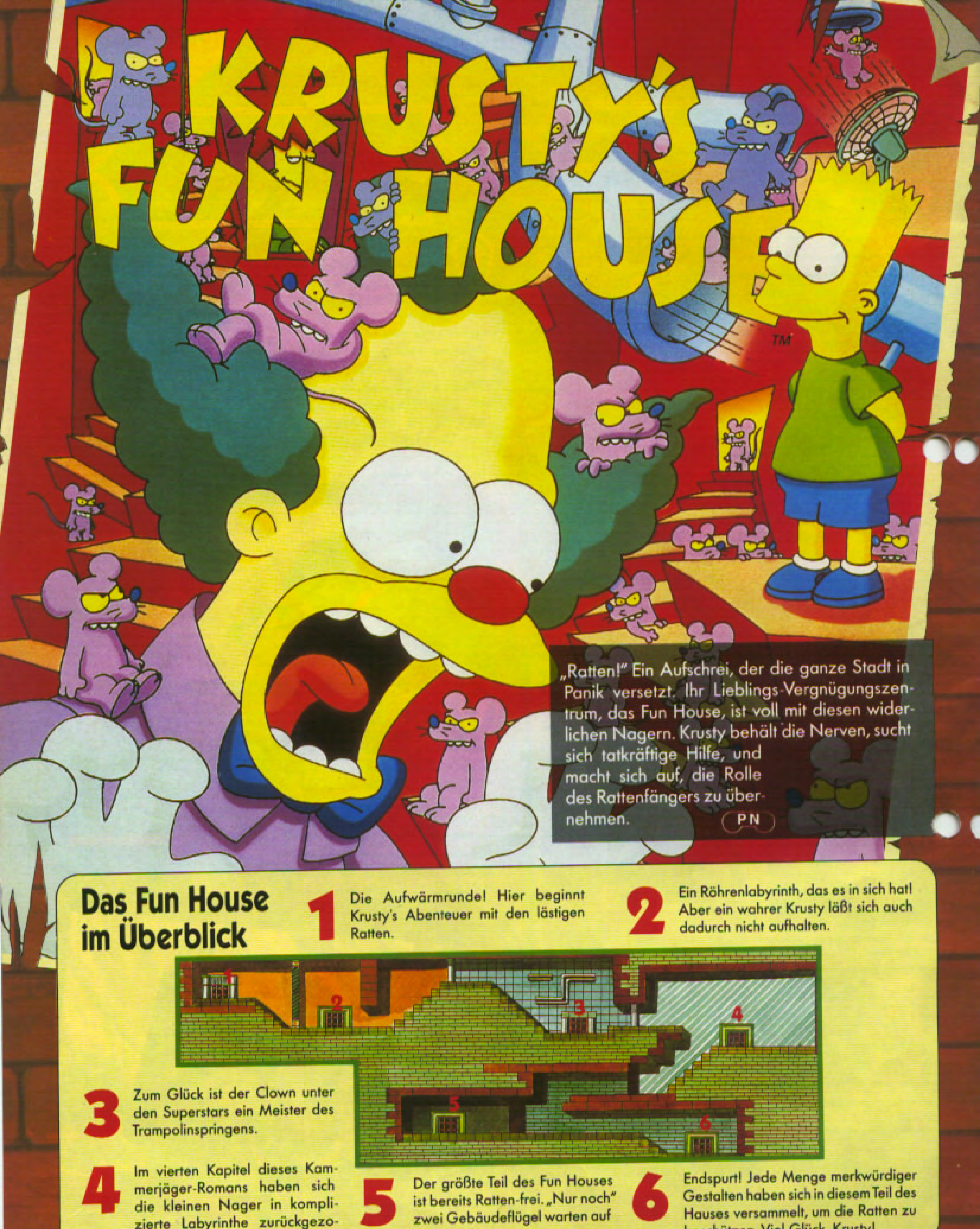
Little John verlangt Wegzoll

Die Rebellen von Sherwood sind ein mißtrauisches Völkchen. Der rauheste Geselle von ihnen verlangt von Robin Wegzoll. Um zu passieren, muß Robin ihn bezwingen. Die einfachste Art mit John fertig zu werden ist, ihn zunächst auf Distanz zu halten und vorsichtig zu attackieren.





Das Schicksal von England liegt in den Händen von Robin Hood und seinen Leuten. Und in Euren…



„Ratten!" Ein Aufschrei, der die ganze Stadt in Panik versetzt. Ihr Lieblings-Vergnügungszentrum, das Fun House, ist voll mit diesen widerlichen Nagern. Krusty behält die Nerven, sucht sich tatkräftige Hilfe, und macht sich auf, die Rolle des Rattenfängers zu übernehmen. PN

Das Fun House im Überblick

1 Die Aufwärmrunde! Hier beginnt Krusty's Abenteuer mit den lästigen Ratten.

2 Ein Röhrenlabyrinth, das es in sich hat! Aber ein wahrer Krusty läßt sich auch dadurch nicht aufhalten.

3 Zum Glück ist der Clown unter den Superstars ein Meister des Trampolinspringens.

4 Im vierten Kapitel dieses Kammerjäger-Romans haben sich die kleinen Nager in komplizierte Labyrinthe zurückgezogen. Kein Problem für Krusty!?

5 Der größte Teil des Fun Houses ist bereits Ratten-frei. „Nur noch" zwei Gebäudeflügel warten auf Krusty...!

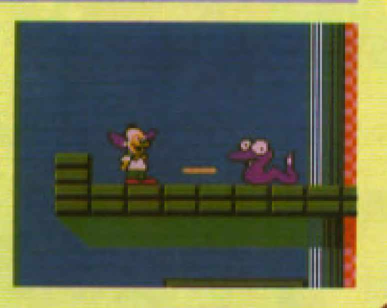
6 Endspurt! Jede Menge merkwürdiger Gestalten haben sich in diesem Teil des Hauses versammelt, um die Ratten zu beschützen. Viel Glück, Krusty!

FLÜGEL 1

Der erste Gebäudeflügel besteht aus acht Zimmern. Allerdings ist der Zugang zu einem Zimmer zugemauert. Krusty muß erst den magischen Block finden und aktivieren, damit die Mauer fällt. Im Unterschied zu den normalen Blöcken erkennt Ihr die magische Variante daran, daß lauter kleine Sterne erscheinen!

Eine Schlangengrube

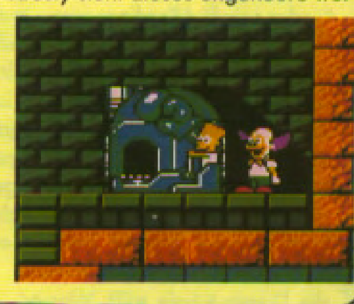
Sie schlittern über die gekachelten Fußböden und spritzen ihr tückisches Gift: Die Venom-Vipern – hochgiftig und ungemein gefährlich! Allerdings hat Krusty immer ein paar Cremetörtchen dabei. Damit hält er sich die Schlangen vom Leibe!



BART

Wow! Echt cool, Mann!

Das ist DER Job für Bart: Ratten plattmachen! Was haben Homer und Madge bei der Erziehung ihres Stammhalters nur falsch gemacht!? Krusty sieht dieses ungeheure Treiben seines Lieblingsfans allerdings mit Wohlgefallen ... – schließlich hat er seine lockende Arbeit bereits getan. Den Rest überläßt er gerne Bart! Einem echten Superstar würdig.



Magische Geheimnisse!

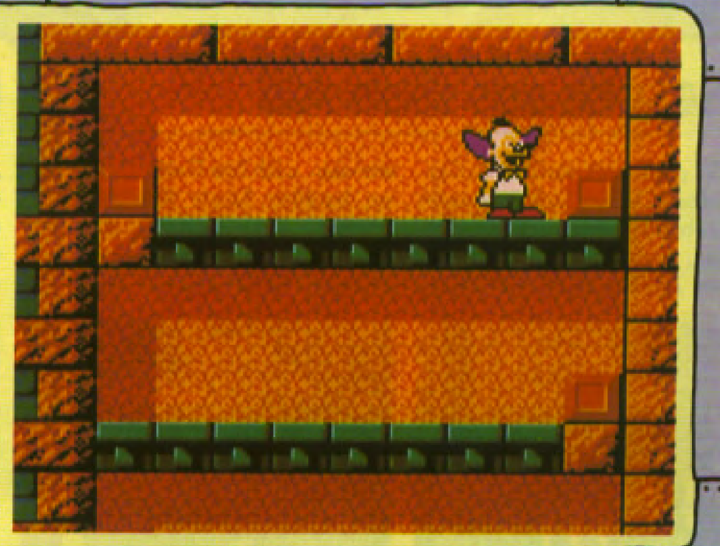
Der Zugang zum siebten Raum ist zugemauert. Nur die Kraft des magischen Blocks, den Krusty in einem der anderen Räume findet, kann die Mauer zum Einsturz bringen. Versäumt der Spaßmacher es, diesen Spezialblock zu aktivieren, kann er niemals der Ratten Herr werden!



Eine Mauer versperrt den Zugang zum siebten Raum! Sollten die Ratten am Ende gewinnen?!

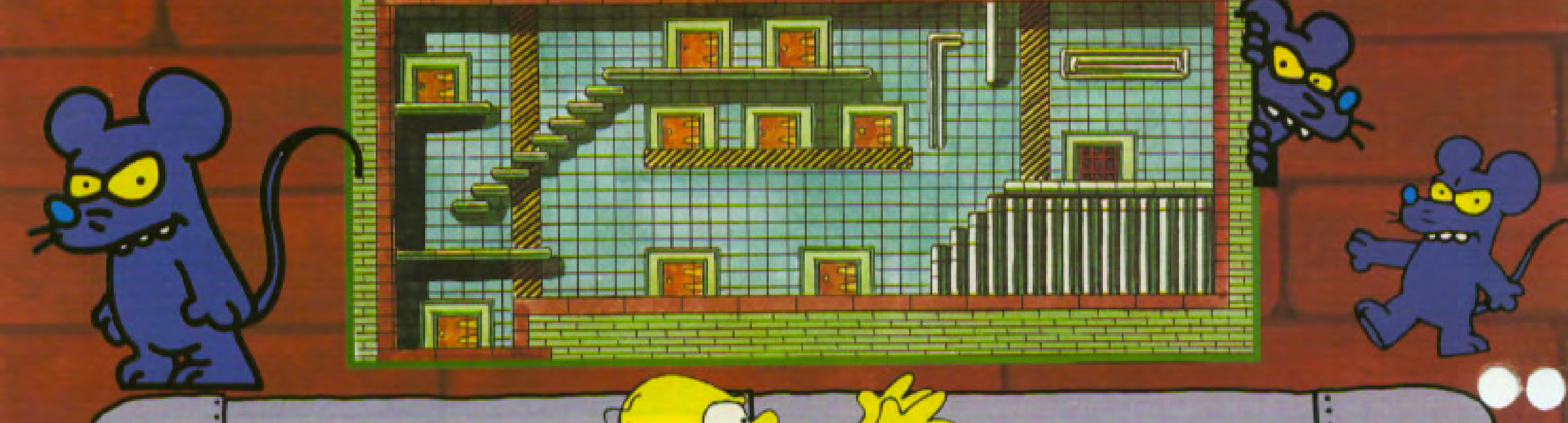


Ah, der magische Block! Er läßt die Mauern einstürzen – oder zumindest eine ganz bestimmte!



FLÜGEL 2

In diesem Gebäudeflügel befinden sich die Versorgungsleitungen des Fun Houses. Normalerweise bekommen Besucher dieses Röhrenlabyrinth nicht zu sehen. Vielleicht haben sich deshalb die Ratten hier so gut einnisten können?



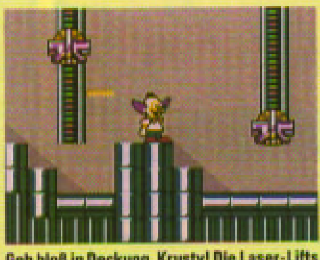
Homer, ein strahlendes Vorbild!

Was sonst sollte ein Vater für seine Kinder sein?! Allerdings wenn man Homer als Kammerjäger-Gehilfe sieht, versteht man, wie er an solch verkorkste Kinder geraten ist. Krusty ist das alles ziemlich egal. Mit welchen Mitteln die nervigen Nagetierchen aus dem Weg geräumt werden, kümmert ihn nicht! Nicht einmal Mitleid hat er mit ihnen, wenn Homers Laserstrahl die Dumm-Köpfe trifft. War es diese Gefühlskälte, die Krusty zum Superstar werden ließ!?

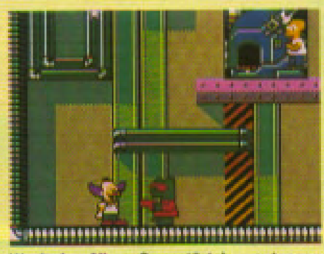
HOMER

Besuch aus dem All!

Ein paar merkwürdige Außerirdische haben sich in diesem Gebäudeflügel niedergelassen. Nicht nur, daß sie selber wie Zombies durch die Gänge wandeln, auch ihre Gerätschaften bereiten Krusty Kopfzerbrechen. Zum Beispiel die Laser-Lifts! Da heißt es Kopf einziehen für Clowns aller Art!



Geh bloß in Deckung, Krusty! Die Laser-Lifts der Außerirdischen schießen scharf!

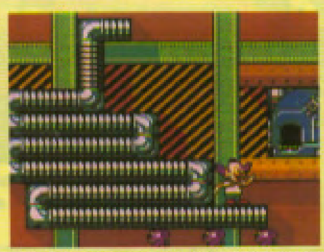


Werft den Aliens Cremetörtchen entgegen und sie ziehen sich schnell zurück.

Ein heilloses Chaos

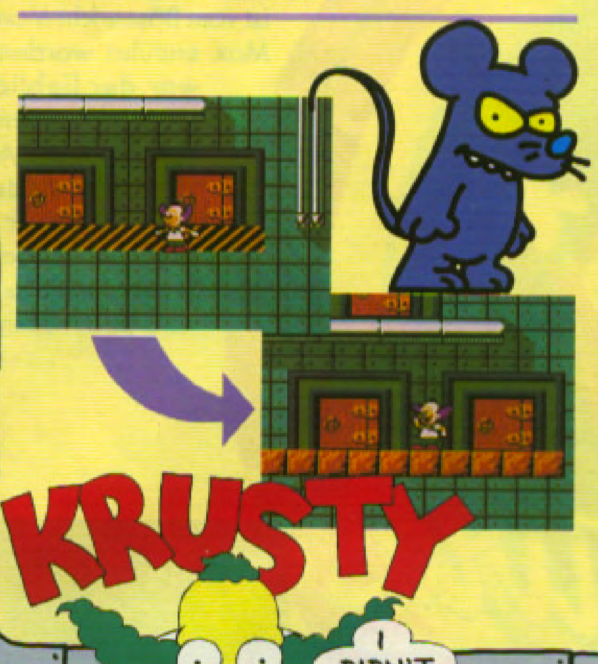
„Wo bitte geht es denn hier zu den Ratten?" fragt Krusty, doch es kommt keine Antwort. Es ist nicht einfach, durch diese Röhrenlabyrinthe durchzusteigen, aber der TV-Narr war ja mal bei den Pfadfindern und wird es schon schaffen. Ein Tip: Krusty kann durch Doppelröhren von unten her durchspringen!

Verlauft Euch nicht! Hier sieht eine Röhre aus wie die andere, oder doch nicht!?



„Alles klar, meine Rattenfreunde," jubiliert Krusty, „ich weiß jetzt, wo es langgeht!"

Das Geheimnis der oberen Türen



Da hilft kein noch so krustymäßiges Springen, an die oberen Türen kommt Ihr nicht heran. Da hilft nur ein magischer Block! Er läßt nicht nur Wände einstürzen, sondern kann sie auch in Windeseile aus dem Nichts erscheinen lassen. Um an den wunderbaren Block heranzukommen, müßt Ihr in einem Bonusraum, alles (!) in Windeseile einsammeln! Nur dann offenbart er sich dem erstaunten Kammerjäger! Nur zu, Ihr schafft das schon!

KRUSTY THE CLOWN

I DIDN'T DO IT!

Riesen-Fun im Fun House: Die Jagd geht weiter!

Die Rattenjagd hat erst begonnen! Aber nicht nur Bart und Homer helfen dem wackeren Clown bei seiner Säuberungsaktion, sondern auch Sprungfedern, unsichtbare Plattformen und, und, und – ein Riesen-Krusty-Spaß!

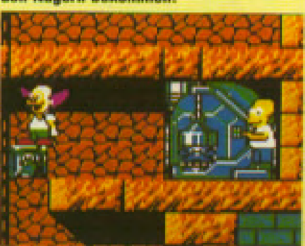




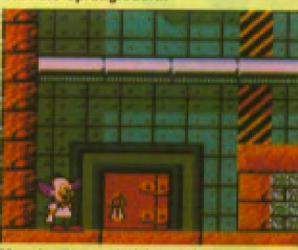
Bart ist bereit, willens und in der Lage . . .! Mittlerweile kann man schon Mitleid mit den Nagern bekommen.



Und hopp, und hopp und hoppsassa! Krusty, ein passionierter Trampolinspringer, liebt die Sprungfedern.



Manche Leute graust es auch vor rein gar nichts: Homer lächelt sogar bei seinem Kammerjägerjob!



Manche Türen sind besonders gesichert. Bevor die Sicherung bricht, müssen die anderen Zimmer rattenfrei sein!



Da steht doch die süßeste Karotte auf dem Felde Kopf: Babs Bunny, das knuddelige Hasenmädchen ist vom Bösewicht Montana Max entführt worden. Sie war der lieblichste Hoppelmax im Rübenland Acme Acres, und alle anderen Mümmelmänner sprachen nur in höchsten Tönen von Babs. Wer wird Babs retten?

AK

Im Rübenland leben Hasis gefährlich!

Buster Bunny ist entsetzt. Der Oberfiesling Montana Max hat sein Lieblings-Hasenmädchen Babs an den langen Löffeln gepackt und einfach verschleppt. Buster erinnert sich wehmütig an ihre langen, immer lustig wippenden Löffel, wenn sie des Weges entlanghoppelte. Oder an ihren samtigen Puschel, ganz Hasi allerliebst.

Hey Hasen-Freunde – die Löffel gespitzt! Ist es nicht eine bitterböse Schande?! Babs, unsere Freundin ist entführt worden. Sie war der netteste Nager im ganzen Hasenland. Sie muß unbedingt gerettet werden. Bitte helft uns, damit Babs nicht als Hasenbraten endet.

HIGH SCORES

Viktoria Gebhardt, Zorneding	3.614.390
Waldemar Krüger, Heusenstamm	3.436.470
Reiner Hutzelmann, Ludwigshafen	3.294.590
Melanie Kern, Stuttgart 50	3.242.000
Doris Böhm, Augsburg	3.239.240
Sebastian Steffen, Tawern	3.072.050
Matthias Heppner, Berlin 47	2.977.500
J. Bartels, Leven	2.973.370
Fabian Grüning, Celle	2.853.480
Sonja Grimm, Wedel	2.682.640
Oliver Erckens, Untergrombach	2.633.160
Miriana Siegl, Offenbach	2.546.800
Dennis Stolte, Hildesheim	2.530.490

TETRIS

Martin Scholz, Berlin 38	543.377
Udo Meixner, Bayreuth	506.691
Thomas Schütze, Hambühren	504.187
Nikolaus Heyland, Berlin 42	486.613
Christoph Rüttgers, Trier	486.264
Eric Hochmann, Frankfurt	466.238
Tina Siebel, Korntal 1	463.460
Christian Tiefenhoff, Essen 15	454.555
Marco Hutter, Hammersbach 2	450.054
Thorsten Tenhaue, Essen 12	446.664
Jan Meder-Eggebert, Hamburg 13	442.895
Dieter Villmann, Geisenheim	441.971
Christian Schicke, Neunkirchen 8	435.754
Christian Scheifele, Kempten	434.360
Stefan Düll, Ingolstadt	434.193
Peter Igel, Bothel	433.297
Marco Hutter, Hammorsbach 2	432.335
Rudolf Proboscht, Delmenhorst	431.777
Stefan Weber, Wallerfangen	431.725
Tina Wiegand, Staufenberg 1	431.461
Sina Rötzer, München	429.844
Lars Werner, Berg. Gladbach 2	427.440
J. Gehrau, Essen 1	425.304
Helga Klamm, Bremen 33	432.062
Martina Zeymer, Offenbach-Bieber	422.534
Josef Maier, Langenau	422.184
Philipp Weber, Wallerfangen	420.703
Hartmut Jensen, Jüchen-Neugarzweiler	415.709
Rolf Schmidt, Rüsselsheim 5	414.097
Marc Hayn, Schwanstetten 2	412.066
Marvin Laske, Braunschweig	411.100
Michael Roloff, Berlin 20	407.106
Martin Wilke, Berlin	406.497
Dirk Busenbach, Reichsdorf	406.465
Miriam Richter, Wolfsburg 1	404.973
Marlene Münch, Speichersdorf	404.948
Stephanie Neli, Mönchengladbach 1	404.531
Thomas Garhammer, Kempten	400.603

TURTLES

Thomas Nolte, Düsseldorf 13	32.310
Helge Koenecke, Wulfsen	31.300
Jakub Mad, Bottrop	31.210
Maik Kilimann, Horneburg	30.360
Torsten Mai, Dortmund 15	29.540
Christian Wenz, Starnberg 3	28.800
Mathias Ziehlke, Wiesbach	28.430
Philipp Vorwerk, Linden	27.850
Urs Hillebrand, Ibbenbüren 2	27.390
Heiko Strotbek	26.940
Sascha Hartung, Harthiem	26.110
Christian Schoening, Klosterlechfeld	23.130
Dennis Eilhoff, Delbrück	23.030
Susi Wender, Rothenburg	23.000
Tim Rademacher, Gevelsberg 1	18.800
Alexander Linden, Aull	16.210

THE LEGEND OF ZELDA

Robert Schnellenberger, Altötting	0 Leben
Daniel Troglauer, Eichstätt	0 Leben
Ralf Kajinowski, Markt Indersdorf	0 Leben
Olaf Ernst, Eisenach-O	0 Leben
My-Thanh Truong, Mainhausen 2	0 Leben
W.- Bergolt, Freiburg	0 Leben
Christian Teitscheid, Aschaffenburg	0 Leben
Florian Raatz, Köln 80	0 Leben
Oliver Läpple, Nidderau 1	0 Leben
Klaus Ammon, Nürnberg 60	0 Leben
Karl-Heinz Gebert, Oberursel 1	0 Leben
Marcus Schiffermüller, Roßtal	0 Leben
Hans-Jürgen Glas, Neustadt/Wstr.	0 Leben
Jürgen Mörixbauer, Eislingen	0 Leben
Jan De Soete, Köln 90	0 Leben
Siegfried Saathoff, Berlin 49	0 Leben
Petra Pöggel, Berlin 31	0 Leben
Philipp Nöltker, Uetze-Hänigsen	0 Leben
Theodor Hansen, St. Augustin 1	0 Leben
Stefan Bock, Kiel	0 Leben
Thorsten Gohl, Wendlingen	1 Leben
Robert Schnellenberger, Altötting	1 Leben
Bastian Dietrich, Karben 1	1 Leben
[illegible]roßmann, Breuberg 4	1 Leben
[illegible]r, Regenstauf 3	1 Leben
Andre Averkamp, Greven 1	1 Leben

THE ADVENTURE OF LINK

Sven Baltes, Teublitz	0 Leben
Michael Glock, Offenbach	0 Leben
Ole Schlepper, Soest	0 Leben
Andreas Naumann, Berlin 37	0 Leben
Kai Grafe, Metzingen	0 Leben
Sascha Blöß, Stockeldorf	0 Leben
Hans-Peter Braun, Ludwigsburg	0 Leben
Frank Otto, Hamburg 54	0 Leben
Moritz Franke, Wennigsen	1 Leben
Oliver Kneller, Berlin 20	2 Leben
Roloff Rieck, Erlangen	5 Leben
Ralf Wildner, Regenstauf 3	7 Leben

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Markus Ferruzzi, Münsingen/Trailfingen	8.644.500
Stephan Gutmann, Alpirsbach-Römlingsdorf	2.222.200
Marco Höhl, Geisa-O	2.192.900
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	2.053.600
Andreas Schroeder, Plate	1.559.200
Christian Bücker, Bliedersdorf	1.211.500
Ilkay Kiroglow, Dülmen	1.038.400
Markus Baier, Barsbüttel	485.600
Ralf Schrödter, Siegertsbrunn	413.500
Ruben Workow, Dresden-O	346.700
Maximilian Fruth, Neusäß	334.200
Florian Löns, Wippenfürth	246.100
Simon Kahl, Winsen/Luhe	201.600
Ken Bell, Lübeck	190.300

WIZARDS & WARRIORS

Sven Baltes, Teublitz	999.999
Kai Grafe, Metzingen	999.999
My-Lan Truong, Mainhausen 2	999.530
Horst Lewerenz, Hamburg 96	842.605
Hans-Jürgen Glas, Neustadt/Wstr.	563.438
Martina Kneidel, Sulzemoos	524.470
Christian Mehler, Neustadt	520.495
Mathias Fischer, Augsburg	509.120
Stephan Gutmann, Alpirsbach-Römlingsdorf	455.865
Marcel Tausch, Großostheim	445.450
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	352.735
Christian Schoch, Neunkirchen	307.555
Thomas Prinz, Bad Füssing	260.057
Alexandra Hofmann, Bad Nauheim 6	231.000
Jörg Schwarzrock, Schrobenhausen	230.600



Auflösung aus Heft 5/92:

Ganz schön knifflig war unser Buchstabensalat im letzten Heft, hier die Lösungen:

1. Boulder Dash
2. Duck Tales
3. R-Type
4. Super Mario
5. Dr. Mario
6. Kung Fu
7. Mega Man
8. Side Pocket
9. Pinball
10. Prinzessin Zelda
11. Luigi
12. Pin Bot
13. Castlevania
14. Chip & Chap
15. Bowser
16. Tetris
17. Kid Icarus
18. Pilz
19. Flitz


GANZ NEU!
MIT DEUTSCHEN TEXTEN.
THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST™
0 045496 490072
SUPER ABENTEUER – SUPER SPANNUNG!
Spannender als die Wirklichkeit: Zelda – nur für Super Nintendo. In diesem sagenhaften Live-Abenteuer dringst Du tief in geheimnisvolle Welten ein und kämpfst gegen schwarze, magische Kräfte.
Du bist Link, der (hoffentlich) tapfere Ritter, und begibst Dich in schier endlose Geheimverliese. Dabei begegnest Du Gestalten, an die wir kaum zu denken wagen.
Doch dank der sensationellen Super Nintendo 3D-Grafik wird selbst der Trip in den finstersten Kerker zum Vergnügen. Und mit Deinen übernatürlichen Kräften und magischen Waffen wirst Du dieses Fantasie-Abenteuer bestimmt bestehen. Vorausgesetzt, Du bist mutig genug, Dich dem Unbegreiflichen zu stellen.
Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
BRANDNEU AB OKT./NOV.
Nintendo
Nächste CLUB NINTENDO Ausgabe: 10. Februar 1993